



INSTITUTO TECNOLÓGICO
“CORDILLERA”

CARRERA DE ANÁLISIS DE SISTEMAS

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA
APLICACIÓN WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de tecnólogo en análisis de
sistemas.

Autor: Cristian Arturo Montero Gavidia

Tutor: Ing.Jhonny Coronel

Quito, Octubre 2014

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, legítima, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las doctrinas resultados y soluciones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Cristian Arturo Montero Gavidia

C.C. 172407345-5

CESIÓN DE DERECHOS

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante Montero Gavidia Cristian Arturo, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de análisis de sistemas que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Análisis de Sistemas, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “Control de ventas y promoción de productos en la web, mediante una aplicación informática para el Tienda de ropa MR.AUCH en la ciudad de Quito”, el cual incluye la creación y desarrollo del programa de ordenador o software, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. **b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del programa de ordenador, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del programa de ordenador descrito en la cláusula anterior a

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador; d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador; e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la

asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvenición, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los veinte y dos días del mes de octubre del dos mil catorce.

f) _____

C.C. N° 1724073455

CEDENTE

f) _____

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien ha guiado mis pasos entre fracasos y éxitos, dándome la fuerza para superar cada tropiezo, entregándome la enseñanza del valor, la lucha y la perseverancia. A mi Madre, por siempre estar pendiente de mí, por su paciencia y amor incondicional. A mi hermana por ser mi apoyo en todo momento quien me inspira a seguir adelante a pesar de las caídas. A mi tutor de Tesis Ing. Jhonny Coronel por su apoyo en cada paso de la elaboración de la tesis, además de su confianza y sustento en este proyecto. A mi lector Luis Ríos por su apoyo y confianza en la culminación del proyecto

Finalmente a todas aquellas personas que me ayudaron de manera desinteresada, por su tiempo e información para el logro de mis objetivos.

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y haberme acompañado

A mi Madre por ser fuente de inspiración.

A mi hermana por su apoyo incondicional

A mis profesores por su sabiduría.

ÍNDICE GENERAL

Titulo	Página
DECLARATORIA.....	ii
CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
AGRADECIMIENTO	vii
DEDICATORIA.....	viii
ÍNDICE DE TABLA.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT.....	xv
CAPÍTULO I: Antecedentes	1
1.01 Contexto	1
1.0.2 Justificación	1
1.03. Definición del Problema Central.....	3
Capítulo II: Análisis de Involucrados.....	5
2.01. Requerimientos.....	5
2.01.1. Descripción del sistema actual.....	5
2.01.2. Visión	5
2.01.3. Entrevistas.	6
2.01.4. Matriz de requerimientos	6
2.01.5. Descripción detallada. ANEXO (A.1)	6
2.02 Mapeo de involucrados.....	12
2.03 Matriz de involucrados	12
Capítulo III: Problemas y Objetivos.....	13
3.01 Árbol de Problemas.....	13
3.02 Árbol de Objetivos	13
3.03 Diagrama de Casos de Uso.....	14
3.04 Casos de USO de realización.....	16
3.06. Especificación de casos de uso	24
Capítulo IV: Análisis de Alternativas.....	27
4.01. Matriz de Análisis de Alternativas	27
4.02. Matriz de Impactos de Objetivos	28
4.03. Estándares para el Diseño de Clases	29
4.04. Diagrama de Clases	31

4.05. Modelo Lógico – Físico	32
4.06. Diagrama de Componentes.....	33
4.07. Diagrama de Estrategias.....	34
4.08. Matriz del Marco Lógico	35
4.09. Vistas Arquitectónicas	37
4.09.01. Vista lógica.....	37
4.09.02. Vista física	38
4.09.04. Vista de procesos	40
Capítulo V: Propuesta	41
5.01. Especificación de estándar de programación	41
5.02. Diseño de Interfaces de Usuario	43
5.06. Configuración del Ambiente mínima/ideal.....	56
Capítulo VI: Aspectos Administrativos.....	59
6.01 Recursos	59
6.02 Presupuesto.....	60
Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones	61
7.01 Conclusiones	61
7.02 Recomendaciones	61
ANEXOS.....	62
A.0 Matriz de requerimientos	66
A.1 Mapa de involucrados.....	67
A.03 Manual de usuario.....	69
A.03 Manual técnico	80
A.04 Manual de instalación	93
Bibliografía	116

ÍNDICE DE TABLA

Titulo	Páginas
Tabla 1 :Matriz de fuerza	4
Tabla 2 :Entrevista	6
Tabla 3 :Matriz de requerimientos	6
Tabla 4 :Especificacion de categoria de productos	7
Tabla 5 :Especificaciòn de cotizaciòn de productos	8
Tabla 6 :Especificaciòn de pedidos de productos	9

Tabla 7 :Especificación de compatibilidad de la aplicación	10
Tabla 8 :Especificación de diseños personalizados	11
Tabla 9 :Matriz de Involucrados. ANEXO (A.2).....	12
Tabla 10 :Acceder al sistema	16
Tabla 11 :Agregar Productos al carrito	17
Tabla 12 :Venta de artículos	18
Tabla 13 :Registro de depositos bancarios.....	19
Tabla 14 :Nota de pedido	20
Tabla 15 :Especificación de caso de uso 001	24
Tabla 16 :Especificación de caso de uso 002.....	24
Tabla 17 :Especificación de caso de uso 003.....	25
Tabla 18 :Especificación de caso de uso 004.....	25
Tabla 19 :Especificación de caso de uso 005.....	26
Tabla 20 :Matriz de an	27
Tabla 21 :Matriz de objetivos	28
Tabla 22 :Estándares de diseños de clases	29
Tabla 23 :Diseño de clases	30
Tabla 24 :Marco Lógico.....	36
Tabla 25 :Estándares de programación	41
Tabla 26 :Controles de pantalla.....	42
Tabla 27 :Pruebas de unidad método agregar	47
Tabla 28 :Pruebas de unidad método editar	47
Tabla 29 :Pruebas de unidad método buscar	48
Tabla 30 :Pruebas de unidad método Eliminar	48
Tabla 31 :Pruebas de unidad método seleccionar producto	49
Tabla 32 :Pruebas de unidad método agregar productos	49
Tabla 33 :Pruebas de unidad método cotización.....	50
Tabla 34 :Pruebas de unidad método nota de pedido.....	50
Tabla 35 :Pruebas de unidad método acceso al sistema.....	51
Tabla 36 :Prueba de aceptación agregar productos.....	52
Tabla 37 :Prueba de aceptación nota de pedido	52
Tabla 38 :Prueba de carga del usuario	53
Tabla 39 :Recursos	59
Tabla 40 :Presupuesto	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Titulo	Página
Figura 1 Mapeo de Involucrados.....	12
Figura 2 Árbol de problemas.....	13
Figura 3 Árbol de objetivos.....	14
Figura 4 : diagrama de casos general	15
Figura 5 UC001	16
Figura 6 UC002.....	17

Figura 7 UC003.....	18
Figura 8 UC004.....	19
Figura 9 UC005.....	20
Figura 10 Diagrama de secuencia en el que el usuario ingresa al sistema.....	21
Figura 11 Diagrama de casos de uso en el que el cliente cotiza sus productos.	22
Figura12 : Diagrama de caso de uso de en que el administrador ingresa los depósitos de su cuenta bancaria.	22
Figura 13 Diagrama de secuencia que el verifica su depósito bancario	23
Figura 14 Diagrama de secuencia del registro de datos personales y su nota de pedido	23
Figura 15: Diagrama de clases.	31
Figura 16: Modelo lógico de la base de datos.....	32
Figura 17 Modelo físico de la base de datos.	33
Figura 18: Diagrama de componentes de la base de datos.....	34
Figura 19 : Diagrama de estrategias.....	35
Figura 20 Vista lógica del diseño de soluciones (Diagrama de clases)	37
Figura 21 Vista lógica del diseño de soluciones (Diagrama de secuencia)	38
Figura 22 Vista física del diseño de la solución.....	38
Figura 23 Vista de desarrollo del diseño de la solución (diagrama de componentes). ...	39
Figura 24 Vista de desarrollo del diseño de la solución (diagrama de paquetes).	39
Figura 25 Diagrama de actividades envió de productos.	40
Figura 26:Controles de pantalla	42
Figura 27: Interfaz de usuario. Iniciar sesión.....	43
Figura 28 Interfaz de administrador. Ingresar producto.....	43
Figura 29: Mantenimiento de usuarios.....	44
Figura 30 Interfaz de usuario. Registro de Depósitos.	44
Figura 31: Catalogo.....	45
Figura 32: Pantalla de descripción del producto.....	45
Figura 33: Interfaz de cotización de productos.....	46
Figura 34: Interfaz de LoadUIWeb 2.	53
Figura 35: Interfaz de LoadUIWeb 2.....	54
Figura 36:Interfaz de LoadUIWeb 2.	54
Figura 37: Interfaz de LoadUIWeb 2.....	55
Figura 38: Interfaz de LoadUIWeb 2.....	55

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo principal del proyecto es desarrollar un aplicativo informático, que será encargado de sistematizar los procesos de venta y promoción de artículos en la web.

Dentro del capítulo I se describe al contexto mediante el cual se identifica, la ubicación, las condiciones y el problema que existe en el Tienda de ropa. La matriz T permite analizar los problemas comunes que se hallan en la Tienda de ropa analizando la situación actual, desmejorada y mejorada, permitiendo encontrar la solución adecuada para el mejoramiento de la misma.

En el capítulo II se refiere al mapeo de involucrados que me permite identificar a todas las personas favorecidas o interesadas que intervienen en la organización de forma directa e indirecta como son: el personal (Administrador), clientes.

En el capítulo III se representa el árbol de problemas el cual permite entender las actividades que se desarrollan en forma negativa en tienda de ropa a través del problema central, las causas y efectos, y con el árbol de objetivos transformamos dichas actividades en forma positiva .

Dentro del capítulo IV se representa la matriz de alternativas en la cual comparamos las distintas alternativas que tenemos en la tienda de ropa utilizando métodos cualitativos, el diagrama de estrategias que tiene como objetivo mostrar las actividades que se van a realizar en la solución al problema identificando el propósito, finalidad y los componentes planteados. La matriz del marco lógico detalla los resultados previstos del proyecto a través de los indicadores, los medios de verificación y los supuestos.

En el capítulo V se detalla los antecedentes permitiendo identificar los procesos que se realizan en el proyecto a través de los diagramas de caso de uso, secuencia, colaboración, componentes, clase, modelo físico y lógico. La arquitectura del sistema, los estándares, diseños de interfaces.

Dentro del capítulo VI se aborda el tema de los recursos, presupuesto y el cronograma de actividades los cuales demuestran que el desarrollo y la implementación del sistema se realizaron de manera exitosa.

Finalmente en el capítulo VII, acaba con las conclusiones y recomendaciones para el buen uso del sistema, además la bibliografía y anexos que apoyaron en la realización del presente trabajo de tesis.

ABSTRACT

The principal aim of the project is to develop the applicative IT one, which will be entrusted to systematize the administrative processes of the clothing store as the emission of shifts and the storage of the clinical record. Inside the chapter I it is described to the context by means of which he identifies, the location, the conditions and the problem that exists in the clothing store. The counterfoil T allows to analyze the common problems that are situated in the medical clinic analyzing the current, damaged and improved situation, allowing to find the solution adapted for the improvement of the same one.

In the chapter II one says to the mapeo of involved that it allows me to identify to all the favored or interested person that intervened in the organization of direct and indirect form since are: the personnel (administrator), customers. In the chapter III there is represented the tree of problems which allows to understand the activities that develop in negative form in the clothing store across the central problem, the reasons and effects, and with the tree of aims we transform the above mentioned activities into positive form.

Inside the chapter IV there is represented the counterfoil of alternatives in which we compare the different alternatives that we have in the clothing store using qualitative methods, the graph of strategies that has as aim show the activities that are going to be realized in the solution to the problem identifying the intention, purpose and the raised components. The counterfoil I of the logical frame details the results foreseen of the project across the indicators, the means of check and the suppositions.

In the chapter V the precedents are detailed allowing to identify the processes that are realized in the project across the graphs of case of use, sequence, collaboration, components, class, physical and logical model. The architecture of the system, the

standards, designs of interfaces. Inside the chapter VI there is approached the topic of the resources, budget and the chronogram of activities which demonstrate that the development and the implementation of the system were realized in a successful way. Finally in the chapter VII, it finishes with the conclusions and recommendations for the good use of the system, in addition the bibliography and annexes that rested on the accomplishment of the present work of thesis.

CAPÍTULO I: Antecedentes

1.01 Contexto

El comercio Electrónico ha experimentado un enorme crecimiento, y se ha convertido en una manera eficaz de vender artículos en la internet, lo que facilitará llegar a lugares que la distancia lo impide, esto permitirá a la empresa dar a conocer los artículos que se fabrican y que el cliente pueda observar los productos, leer sus especificaciones y finalmente adquirirlos.

El auge económico ha sido muy aceptable, la mayoría de empresas tienen un lugar en la nube donde cuelgan sus artículos y sin tener que estar presente el vendedor se ha realizado la venta del producto, con un mejor servicio y rapidez.

La Empresa MR.AUCH tiene 4 años de experiencia en el mercado local, ubicado en las calles José Tamayo y Francisco Salazar en la ciudad de QUITO, ha ganado prestigio entre las redes sociales.

El inconveniente que acoge la empresa es que estos productos no tienen ninguna publicidad, las cotizaciones y pedidos se las realiza de manera directa sin dar ningún valor exacto de lo que el cliente necesita.

Se tomó la decisión de proyectar a la empresa para el beneficio de los consumidores con la elaboración un control de ventas y promoción de artículos mediante una página web. Esto ayudará y facilitará a cubrir la necesidad de ventas en línea.

1.0.2 Justificación

Este proyecto tiene la finalidad de realizar la venta de artículos, pedidos y cotizaciones y que el cliente tenga al alcance de sus manos el producto con todas sus especificaciones.

De esta manera, el cliente podrá disfrutar de los beneficios que esta aplicación ofrece, realizar su compra desde cualquier lugar y a cualquier hora. De forma rápida, eficaz y tranquila sin tener que ir hasta la sucursal.

Con una interfaz muy amigable y fácil de usar la aplicación promete que el cliente se sienta a gusto de contar con nuestros servicios y beneficios.

1.03. Definición del Problema Central

La Matriz T pretende analizar los problemas que se encuentran en la textilera como la mala administración de la información en forma manual, puesto que las cotizaciones, pedidos y la venta se hacen de forma directa.




- Rojo  Impacto negativo importante.
- Amarillo  Impacto negativo medio o alerta de posible impacto importante.
- Verde  Impacto positivo.

Tabla 1 : matriz de fuerza

ANÁLISIS DE FUERZAS T

Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
PERDIDA DE	CONTROL DE				PÚBLICO EN GENERAL
CLIENTES POR	VENTAS DE				SATISFECHOS POR EL SERVICIO
FALTA DE	FORMA MANUAL				PRESTADO POR LA EMPRESA
PROMOCIÓN DE					
LOS PRODUCTOS					
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
BUENA ACOGIDA DE	3	4	4	1	FALTA DE CONOCIMIENTO
PARTE DE DUEÑOS					SOBRE LA HERRAMIENTA
DE LA EMPRESA					
APOYO EN EL	2	4	4	1	POCO TIEMPO DISPONIBLE
DISEÑO DE LA					
APLICACIÓN					
AUGE DEL	4	4	2	2	DESCONOCIMIENTO DE PARTE
COMERCIO					DE LOS CLIENTES
ELECTRÓNICO					

Capítulo II: Análisis de Involucrados

2.01. Requerimientos

2.01.1. Descripción del sistema actual

Actualmente en la empresa MR.AUCH realiza el proceso de ventas de artículos textiles de forma directa de la tienda física al consumidor. Los clientes se acercan a la empresa a realizar sus pedidos, cotizaciones y compras.

El desconocimiento de los clientes sobre la empresa y los productos textiles que son elaborados genera pérdida de tiempo en el proceso de compra directa al momento de elegir, verificar precios y tomar la decisión de compra, esto ocasiona a su vez que la empresa sólo se dé a conocer a través de referencias y un mínimo de publicidad convencional.

2.01.2. Visión .

El proyecto realizará el control y promoción de cada producto textil elaborado.

La aplicación constará con dos sesiones de usuarios:

- ✓ Ingreso como Administrador.- Permitirá el ingreso de nuevos registros, modificación, actualización y generar reportes del control de inventarios y stock.
- ✓ Ingreso como Usuario.- ingresara al sistema para poder realizar la compra de productos, realizar cotizaciones y pedidos.

2.01.3. Entrevistas.

➤ Entrevista determinada para Pablo Vallejo.

Tabla 2:

Entrevista

Identificador: 001

Preguntas	Objetivos	Análisis Posterior
¿Tienen algún sistema que les ayude a llevar el control de ventas?	Determinar cómo está estructurado el proceso de ventas e inventarios.	Con esto podremos levantar la información necesaria para desarrollar la aplicación
¿Disponen de algún medio para poder cotizar sus productos?	Determinar cómo se realiza el proceso de de cotización y pedidos.	Con estos resultados podremos hacer un análisis para el levantamiento de la información.
¿Cuál es la manera de Registrar la venta de sus productos?	Determinar cómo se realiza el registro de venta de productos.	Con estos resultados podremos hacer un análisis para el levantamiento de la información.

2.01.4. Matriz de requerimientos

Tabla 3: Matriz de requerimientos

2.01.5. Descripción detallada. ANEXO (A.1)

Nivel de Prioridad

1 – 4 Prioridad Baja

5 – 7 Prioridad Media

8 – 10 Prioridad Alta

Tabla 4

Especificación de categoría de productos

Descripción del requerimiento		Estado		Análisis
Creador por	Cristian Montero	Actualizado por	Cristian Montero	
Fecha de Creación	20/07/2014	Fecha de Actualización	20/07/2014	
Identificador	RF001			
Tipo de Requerimiento	Crítico	Tipo de Requerimiento	Funcional	
Datos de Entrada	5 artículos de chompas. 5 artículos de camisetas. 5 artículos de zapatos. 5 artículos de pantalones. 5 artículos gorras. Ingresar tamaños. Ingresar precios. Ingresar cantidad.			
Descripción	1. Seleccionar productos que van a ser promocionados			
Datos de Salida	1. Productos Promocionados en la Web.			
Resultados Esperados	Promoción y venta de artículos de ropa.			
Origen	Gerente General			
Dirigido a	Gerente general			
Prioridad	10			
Requerimientos Asociados	Ninguno			
ESPECIFICACIÓN				
Precondiciones	1.- Ingresar al Sistema 2.- Tener Rol de Administrador			
Poscondiciones	1.- El usuario podrá recuperar la clave si no la recordara.			
Criterios de Aceptación	Una vez Elegido los productos, deberán ser ingresados por categorías .			

Tabla 5

Especificación de cotización de productos

Descripción del requerimiento		Estado		Análisis	
Creador por	Cristian Montero	Actualizado por	Cristian Montero		
Fecha de Creación	20/07/2014	Fecha de Actualización	20/07/2014		
Identificador	RF002				
Tipo de Requerimiento	Crítico	Tipo de Requerimiento	Funcional		
Datos de Entrada	1. Requerimiento de datos personales del cliente. 2. Requerimiento de tener cuenta en la página web.				
Descripción	1. Acceso a la página web 2. El cliente podrá observar los artículos que se encuentran a la venta. 3. Requerimiento de agregar productos al carrito de compras.				
Datos de Salida	El cliente podrá agregar o eliminar productos a su carrito de compras donde se cotizaran automáticamente.				
Resultados Esperados	Cotización de productos.				
Origen	Gerente General				
Dirigido a	Cliente				
Prioridad	10				
Requerimientos Asociados	Ninguno				
ESPECIFICACIÓN					
Precondiciones	1.- Ingresar al Sistema 2.- Tener Rol de Usuario				
Poscondiciones	1.- El usuario debe añadir productos al carrito de compras. 2- El usuario deberá depositar en la cuenta bancaria de Mr.Auch el total de la cotización.				
Criterios de Aceptación	Una vez Elegidos los productos serán cotizados.				

Tabla 6

Especificación de pedido de productos

Descripción del requerimiento		Estado		Análisis	
Creador por	Cristian Montero	Actualizado por	Cristian Montero		
Fecha de Creación	20/07/2014	Fecha de Actualización	20/07/2014		
Identificador	RF003				
Tipo de Requerimiento	Crítico	Tipo de Requerimiento	Funcional		
Datos de Entrada	1. Requerimiento tener agregados productos al carrito. 2. Requerimiento de tener depósito bancario para el pedido de los productos.				
Descripción	Una vez que el cliente verifique si su depósito es correcto se realizara la facturación de su carrito de compras				
Datos de Salida	1.Factura				
Resultados Esperados	Ventas de productos.				
Origen	Gerente General				
Dirigido a	Cliente				
Prioridad	10				
Requerimientos Asociados	Ninguno				
ESPECIFICACIÓN					
Precondiciones	1.- Ingresar al Sistema 2.- Tener Rol de Usuario				
Poscondiciones	1.- Recuperar carrito de compras 2.- Tener depósito bancario				
Criterios de Aceptación	Una vez agregados los productos al carrito de compras, deberán ser cotizados para obtener el valor total a depositar .				

Tabla 7

Especificación de compatibilidad de la aplicación

Descripción del requerimiento		Estado		Análisis
Creador por	Cristian Montero	Actualizado por	Cristian Montero	
Fecha de Creación	20/07/2014	Fecha de Actualización	20/07/2014	
Identificador	RNF001			
Tipo de Requerimiento	No Crítico	Tipo de Requerimiento	No Funcional	
Datos de Entrada	Url de la página de MR.AUCH.			
Descripción	El usuario tendrá acceso a la página web de MR.AUCH donde se podrá registrar sus datos y así acceder a los productos que están a la venta.			
Datos de Salida	Productos que están a la venta.			
Resultados Esperados	El usuario se creara una cuenta en la página web de MR.AUCH			
Origen	Gerente General			
Dirigido a	usuario			
Prioridad	7			
Requerimientos Asociados	Ninguno			
ESPECIFICACIÓN				
Precondiciones	1.- El usuario deberá direccionar la pagina web de MR.AUCH			
Poscondiciones	1.- El usuario Deberá crear una cuenta.			
Criterios de Aceptación	El usuario observar los productos satisfactoriamente.			

Tabla 8

Especificación de pedidos con diseños personalizados

Descripción del requerimiento		Estado		Análisis
Creador por	Cristian Montero	Actualizado por		Cristian Montero
Fecha de Creación	20/07/2014	Fecha de Actualización		20/07/2014
Identificador	RNF002			
Tipo de Requerimiento	No Crítico	Tipo de Requerimiento	No Funcional	
Datos de Entrada	1. ingresar al formulario de contactos. 2. describir el producto y diseño.			
Descripción	1.realizar el pedido de su producto con el diseño del agrado del usuario.			
Datos de Salida	1. Pedido del producto o productos.			
Resultados Esperados	Los datos serán enviados al administrador ,quien se contactara con el usuario para informarle sobre su pedido.			
Origen	Gerente General			
Dirigido a	Usuarios			
Prioridad	4			
Requerimientos Asociados	Ninguno			
ESPECIFICACIÓN				
Precondiciones	1.- Ingresar al Sistema 2.- Tener el rol de Usuario del sistema.			
Poscondiciones	3.- ingresar al formulario de contactos			
Criterios de Aceptación	Una vez realizado el pedido con el diseño y producto, el administrador contactara al usuario para informarle sobre el mismo.			

2.02 Mapeo de involucrados.

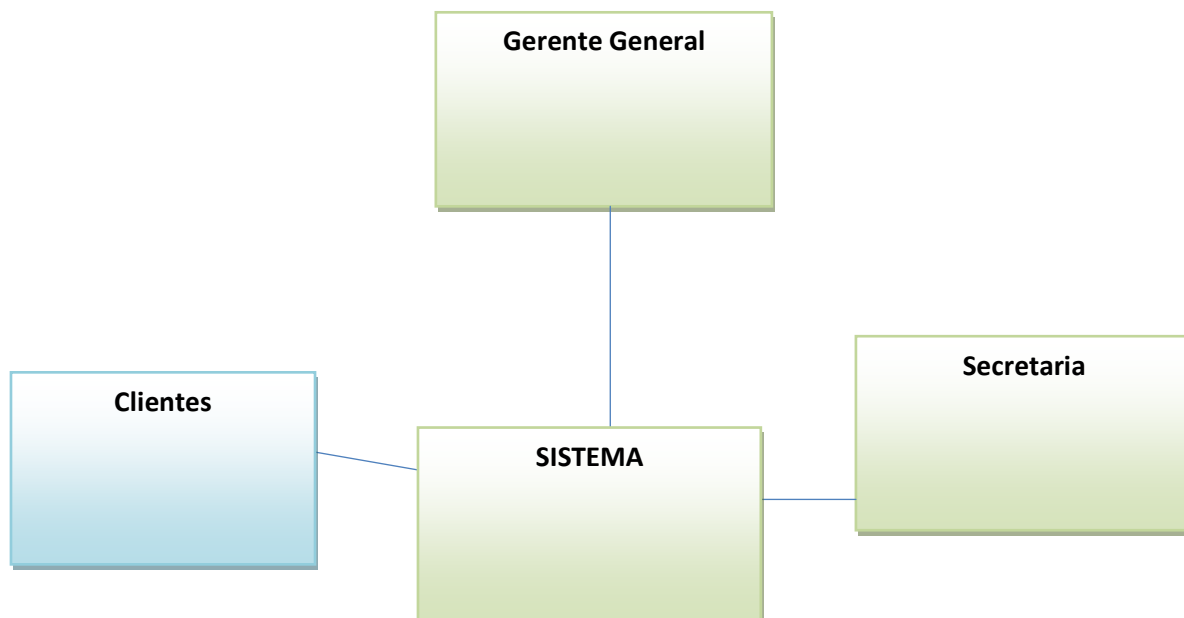


Figura 1 Mapeo de Involucrados

2.03 Matriz de involucrados.

Tabla 9 Matriz de Involucrados. ANEXO (A.2)

Capítulo III: Problemas y Objetivos

3.01 Árbol de Problemas

El árbol de problemas es una ayuda importante para entender la problemática a resolver en la Tienda de ropa. En él se expresa un ciclo de tipo causa/efecto, las condiciones negativas percibidas por los involucrados en relación con el problema en cuestión.

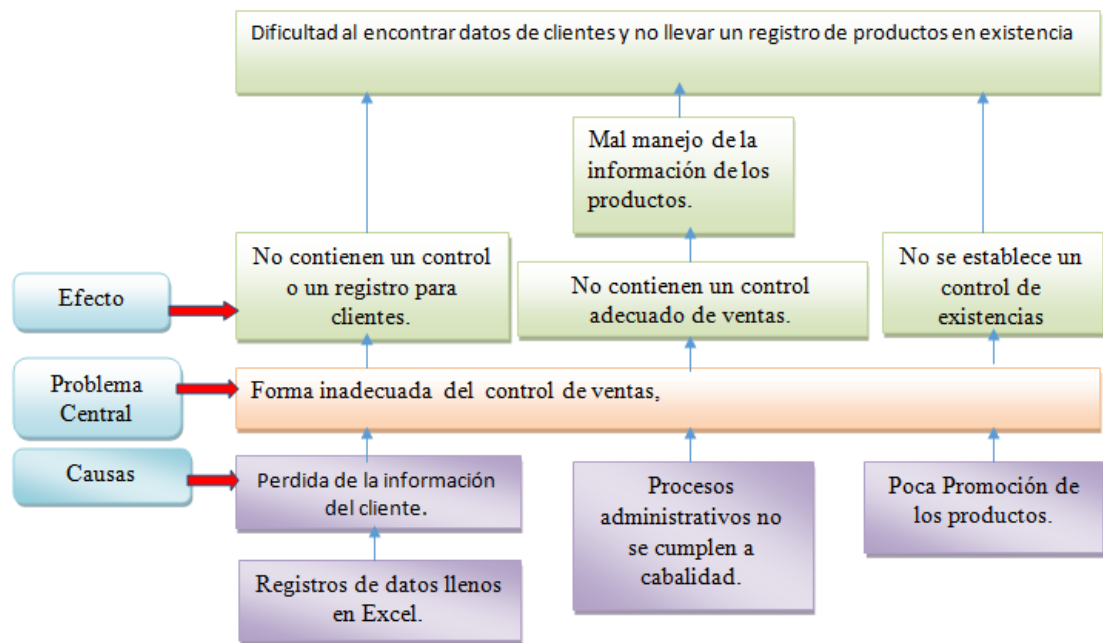


Figura 2 Árbol de problemas

Análisis del Árbol de Problemas

Con Ayuda del árbol de problemas se ha establecido que la información, evidencias o recursos, son necesarios para fundamentar el problema o construir una propuesta de solución, verificando las causas y los efectos que causan los procesos inadecuados en el control de ventas.

3.02 Árbol de Objetivos

El árbol de objetivos refleja la versión positiva del árbol de problemas identificando los medios y fines para la mejora el manejo y control de ventas de la Tienda de ropa ya que

adopta una estructura arborescente y es una representa gráficamente la estructura jerárquica de los objetivos del aplicativo informático en su totalidad.

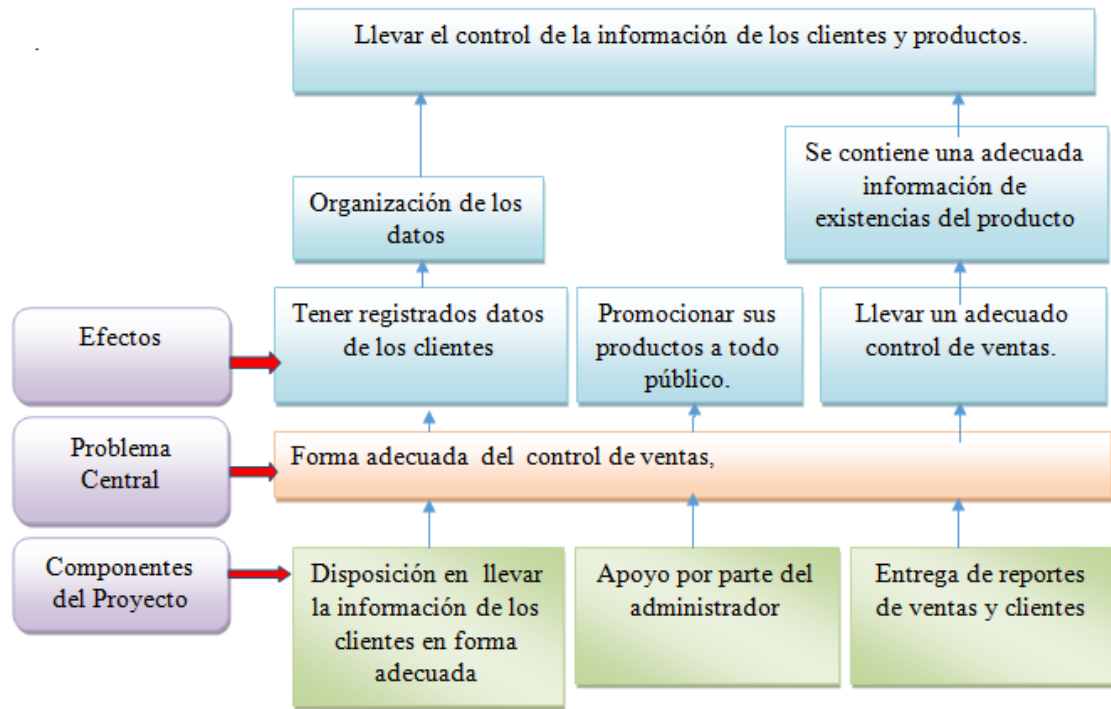


Figura 3 Árbol de objetivos

Análisis del Árbol De Objetivos.

Con ayuda del árbol de objetivos se ha descrito la situación futura que predominará una vez resuelto los problemas, identificado y clasificado los objetivos por orden de importancia para así tomar la mejor solución para la Tienda de ropa.

3.03 Diagrama de Casos de Uso.

Diagramas de casos de uso (UML) de la interacción.

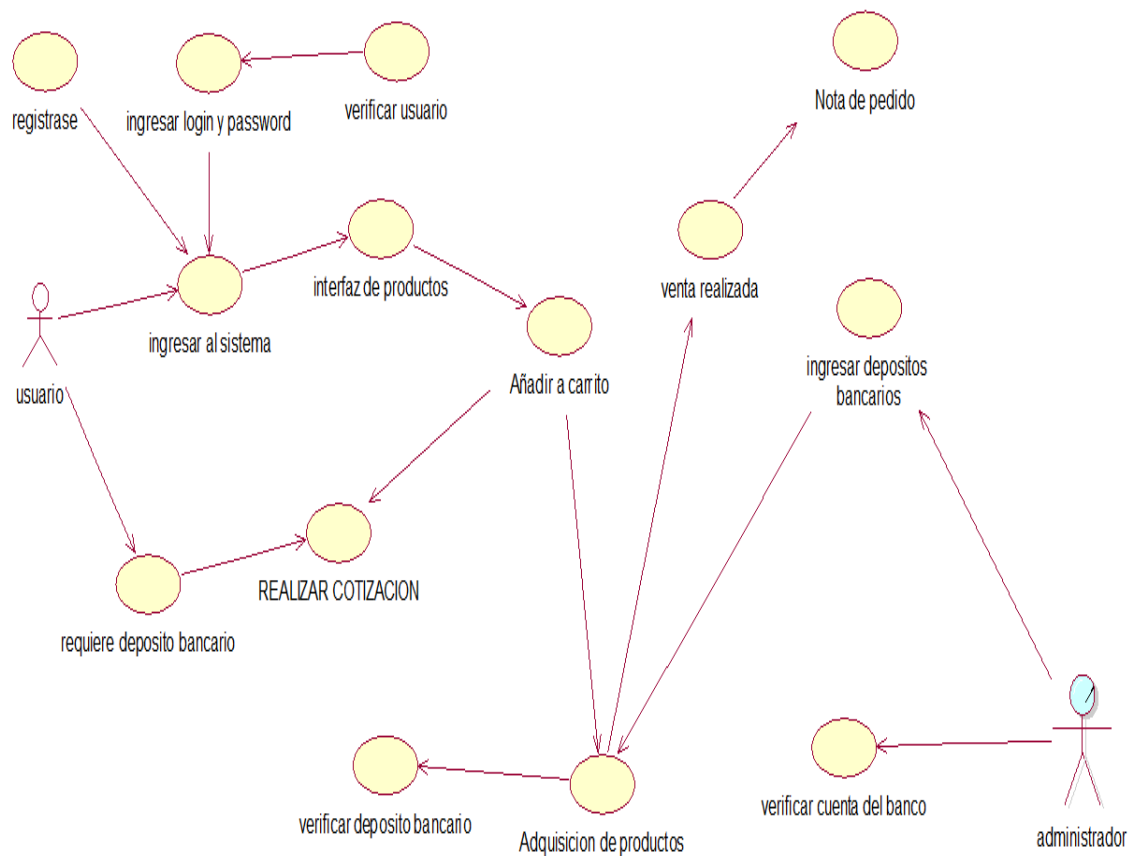


Figura 4 : diagrama de casos general

3.04 Casos de USO de realización.

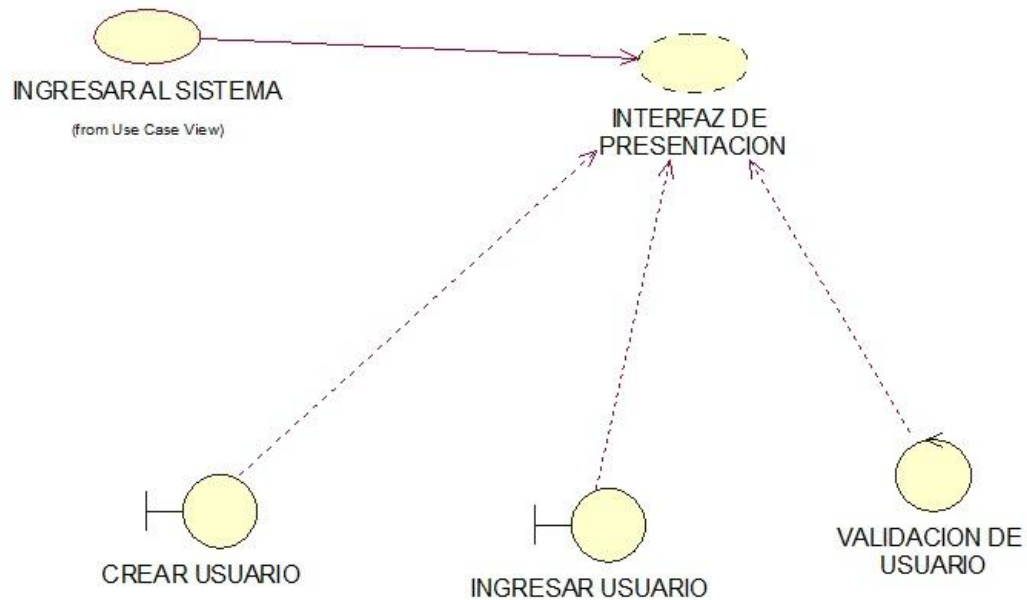


Figura 5: UC001

Tabla 10

Acceder al sistema

Nombre	Acceder al sistema
Identificador	UC 001
Responsabilidades	Acceso a al sistema
Tipo	Sistema
Referencias casos de uso	UC 001
Referencias requisitos	RF005
PRECONDICIONES	
1.- ingresar al sistema con su login y contraseña	
2.- crear un login y una contraseña	
POSCONDICIONES	
1.-agregar productos a su carrito	
SALIDA PANTALLA	
Interfaz de productos que el usuario podrá añadir a su carrito	

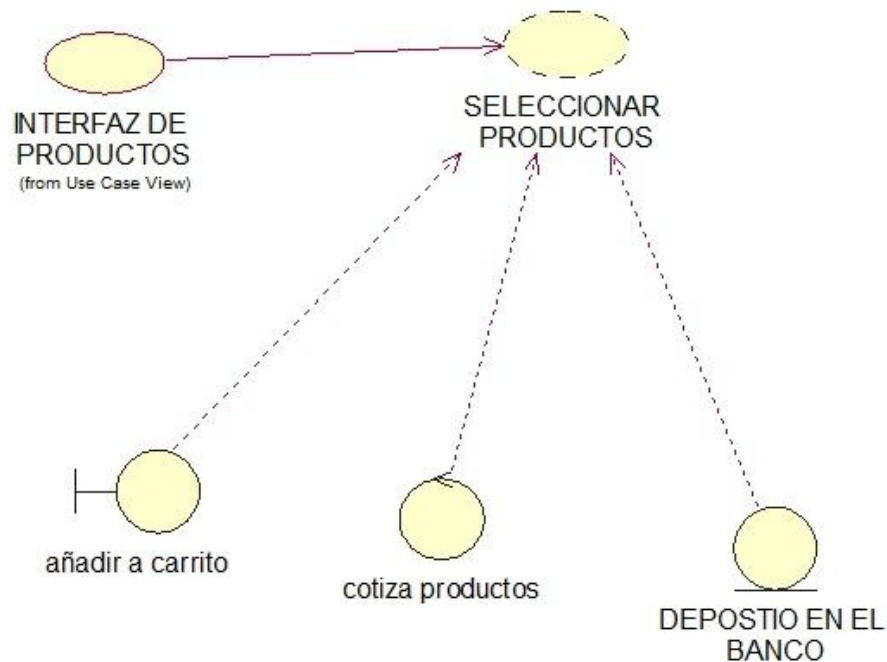


Figura 6: UC002

Tabla 11

Agregar productos al carrito

Nombre	Agregar productos al carrito
Identificador	UC 002
Responsabilidades	Añadir productos al carrito
Tipo	Sistema
Referencias casos de uso	UC 002
Referencias requisitos	FR 002
PRECONDICIONES	
1.- el usuario debe agregar productos a su carrito	
2.-el usuario podrá realizar la cotización de su carrito.	
POSCONDICIONES	
1.- el usuario deberá hacer el depósito total de la cotización	
SALIDA PANTALLA	
1.- interfaz de cotización de el carrito de compras	

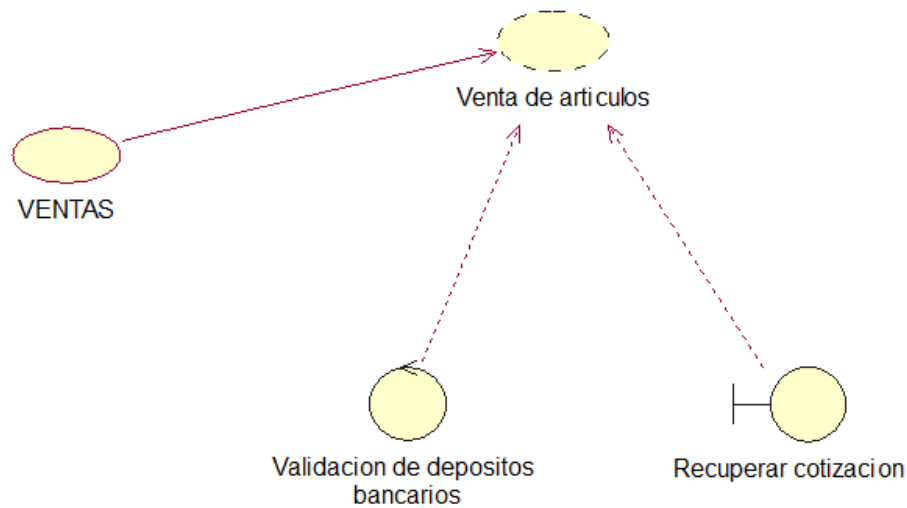


Figura 7 UC003

Tabla 12

Venta de artículos

Nombre	Venta de artículos
Identificador	UC 003
Responsabilidades	Ingresar depósito bancario
Tipo	Sistema
Referencias casos de uso	UC 003
Referencias requisitos	FR 002
PRECONDICIONES	
1.- el usuario deberá ingresar el depósito bancario q será validado por el sistema	
POSCONDICIONES	
1.-si el depósito bancario no coincide el usuario no podrá realizar la compra	
SALIDA PANTALLA	
1.- interfaz de facturación de el carrito de compras	

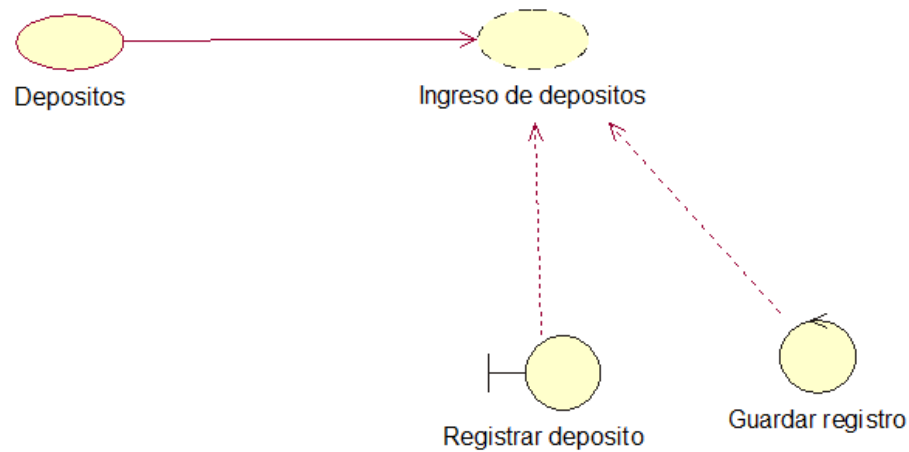


Figura 8 : UC004

Tabla 13

Registro de depósitos bancarios.

Nombre	Ingreso de los depósitos bancarios.
Identificador	UC 004
Responsabilidades	Registrar los depósitos bancarios
Tipo	Sistema
Referencias casos de uso	UC 004
Referencias requisitos	FR 001
PRECONDICIONES	
1.- Los depósitos bancarios deben estar registrados en el sistema para poder actualizar los mismos.	
POSCONDICIONES	
SALIDA PANTALLA	
1.- En la interfaz del administrador deben mostrar todos depósitos bancarios de todos los usuarios.	

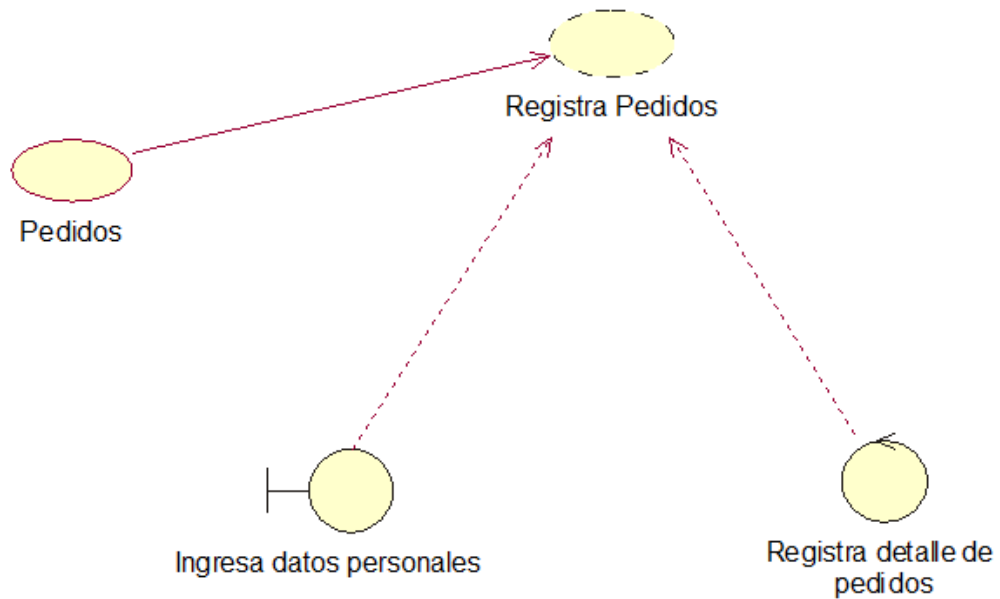


Figura 9 : UC005

Tabla 14

Nota de pedido

Nombre	Nota de Pedido
Identificador	UC 005
Responsabilidades	Ingreso de datos del cliente, que recibirá una nota de pedido la cual llevara todos sus adquisiciones detalladas.
Tipo	Sistema
Referencias casos de uso	UC 005
Referencias requisitos	FR 003
PRECONDICIONES	
1.- Se debe ingresar los datos del cliente para poder generar la nota de pedido.	
POSCONDICIONES	
SALIDA PANTALLA	
1.- Se debe visualizar los datos del cliente y artículos adquiridos	

3.05. Diagrama de secuencia del sistema

Un diagrama de secuencia es una manera de diagramar la interacción que muestran los objetos y con sus interacciones en el tiempo, son necesarios para exponer qué los objetos se comunican con diferentes objetos y qué nos publican mensajes de comunicaciones.

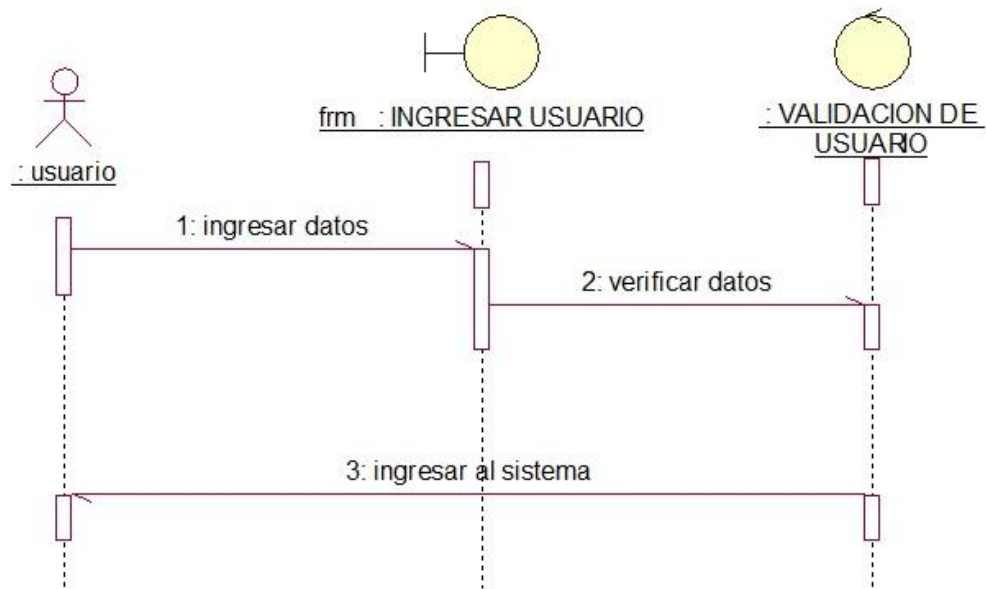


Figura 10 : Diagrama de secuencia en el que el usuario ingresa al sistema.

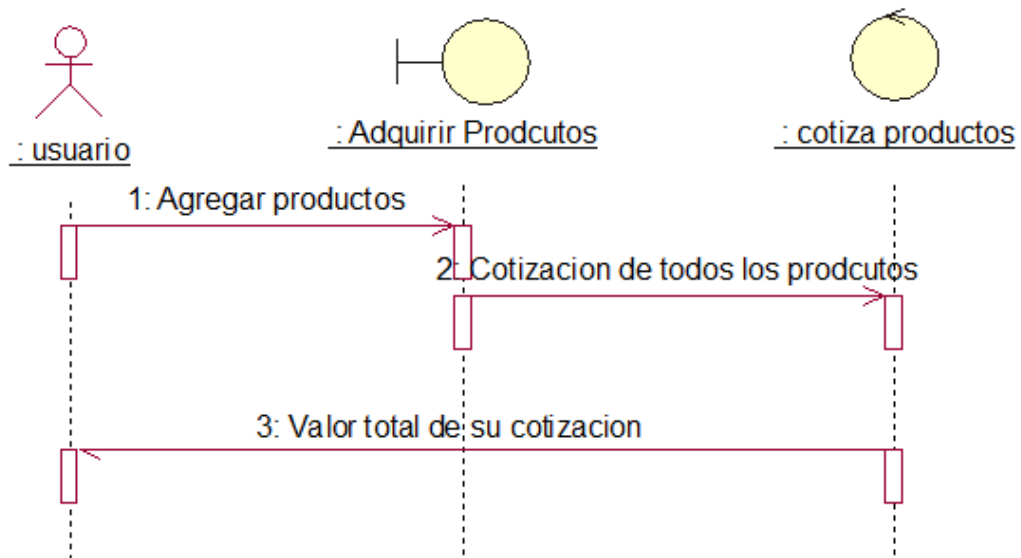


Figura 11 Diagrama de casos de uso en el que el cliente cotiza sus productos.

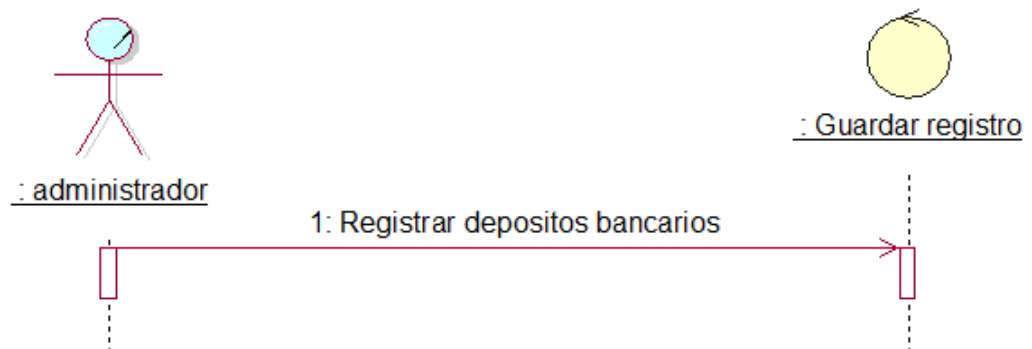


Figura12 : Diagrama de caso de uso de en que el administrador ingresa los depósitos de su cuenta bancaria.

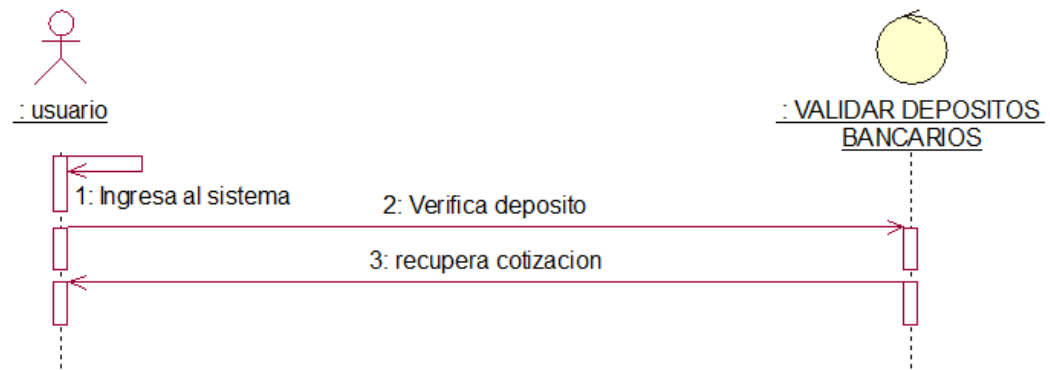


Figura 13 Diagrama de secuencia que el verifica su depósito bancario .

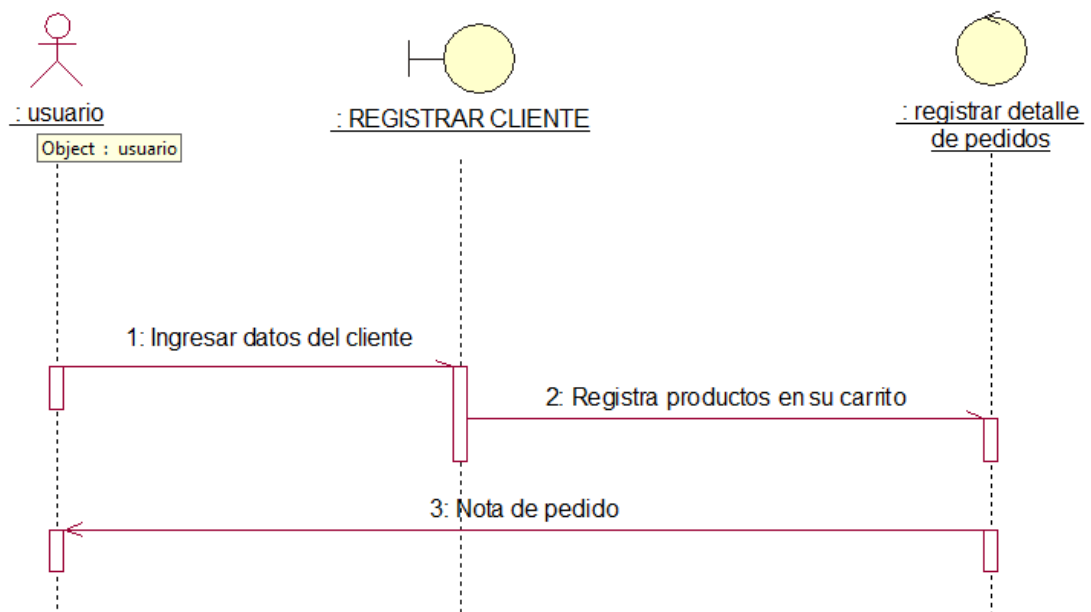


Figura 14 Diagrama de secuencia del registro de datos personales y su nota de pedido

3.06. Especificación de casos de uso

Tabla 15

Especificación de caso de uso 001

Caso de uso	Ingresar al sistema
Identificador	UC 001
CURSO TIPO DE EVENTO	
Usuario	Sistema
1.-el usuario crea una cuenta en el sistema.	1.-el sistema registra al usuario.
2.-el usuario ingresa al sistema.	
CURSOS ALTERNATIVOS	
Si el cliente no tiene cuenta en el sistema no podrá acceder a la interfaz de compra.	

Tabla 16

Especificación de caso de uso 002

Caso de uso	Agrega productos
Identificador	UC 002
CURSO TIPO DE EVENTO	
Usuario	Sistema
1.-añade sus productos a su carrito de compras para poder ser cotizado.	1.- el sistema cotizara los productos que fueron agregados por el usuario al carrito de compras.
CURSOS ALTERNATIVOS	
1.-el usuario deberá añadir productos a su carrito de compras para que estos sean cotizados.	

Tabla 17

Especificación de caso de uso 003

Caso de uso	Pedido de productos
Identificador	UC 003
CURSO TIPO DE EVENTO	
Usuario	Sistema
1.- el usuario deberá depositar en la cuenta del administrador el total que el sistema le facturo por sus productos.	1.- el sistema deberá recuperar la cotización del cliente que inicio sesión. 2.-validar el número de depósito bancario que el usuario está ingresando.
CURSOS ALTERNATIVOS	
1.- si el sistema no registra el numero de depósito que le usuario este ingresando no podrá realizar su compra.	

Tabla 18

Especificación de caso de uso 004

Caso de uso	Ingreso de depósitos bancarios.
Identificador	UC 004
CURSO TIPO DE EVENTO	
Usuario	Sistema
1.- Cada usuario deberá entregara su información al administrador.	1.- El administrador ingresara la información de cada usuario en el sistema.
CURSOS ALTERNATIVOS	

Tabla 19

Especificación de caso de uso 005

Caso de uso	Ingreso de datos de envío
Identificador	UC 005
CURSO TIPO DE EVENTO	
Usuario	Sistema
1.- El usuario deberá ingresar sus datos completos para que el administrador pueda enviarles sus productos	1.- El administrador recupera la información del cliente, y despacha los productos.
CURSOS ALTERNATIVOS	

Capítulo IV: Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas

El análisis de alternativas reside en identificar estrategias a través del árbol de objetivos, que son realizadas, pero podrían originar un cambio de la situación actual.

ISP= Impacto sobre el propósito, FT= Factibilidad Técnica, FF= Factibilidad

Financiera, FS= Factibilidad Social, FP= Factibilidad Política, TOT= Total,

CAT=Categoría.

Tabla 20

Matriz de análisis

(Alta - Media Alta – Media – Media Baja – Baja) (20 – 15 – 10 - 5)				(Alta – Media - Baja) (4 – 2 - 1)			
OBJETIVOS	ISP	FT	FF	FS	FP	TOT	CAT
Entrar al mercado de ventas online	5	3	3	4	2	17	Alta
Brindar a los usuarios, clientes productos de excelente calidad.	4	3	3	3	2	15	Alta
Promocionar los productos en la web.	4	3	2	3	2	14	Media
TOTAL	12	9	8	10	6	46	

Análisis de la Matriz de Alternativas

Con la matriz de alternativas se puede determinar a cada uno de los objetivos por el impacto sobre el propósito y nos permitirá obtener las técnicas para desarrollar las actividades.

4.02. Matriz de Impactos de Objetivos

La matriz se cataloga por los objetos, por la finalidad de lograr un impacto relevante o sostenible para la factibilidad de cada objeto.

Tabla 21

Matriz de objetivos

	Factibilidad de Lograse (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Impacto en Género (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Impacto Ambiental (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Relevancia (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Sostenibilidad (Alta-Media-Baja) (4 - 2 - 1)	Total
Objetos	4. Beneficio para la empresa en un mejor control de ventas	4. Aumento en el apoyo del personal para la atención de los usuarios.	4. Resguardo en el ambiente físico, reduciendo la utilización de papel.	4. Verificar los intereses de los dueños de la empresa.	4. Aumento de público en general de compras en línea.	60 puntos Alta
	4. Financiamiento por parte de la empresa en el desarrollo de la aplicación.	4. Aumentar los ingresos por la atención y la reducción de papel.	2. Mejora el ambiente de trabajo, con tecnología.	4. Es de prioridad de lo el Administrador de la empresa.	4. Arranca por parte del administrador de la empresa.	
	4. Uso de tecnología para la realización de dicha aplicación.	4. Afianzar la aplicación con el Administrador y los usuarios.	4. Resguarda la utilización de los recursos humanos.	4. Sacar provecho a la tienda de ropa.	4. La empresa está dispuesta en aportar con materiales.	
	12 puntos	12 puntos	12 puntos	12 puntos	12 puntos	

Análisis de la Matriz de Alternativas

Con la matriz se puede observar que las posibilidades de lograr la sistematización de los Procesos administrativos son adecuados con el desarrollo de la aplicación informática.

4.03. Estándares para el Diseño de Clases

Representación de Estándares para el Diseño de Clases en UML.

Fuente: Ing. Jaime Besantes.

Tabla 22

Estándares del diseño de clases

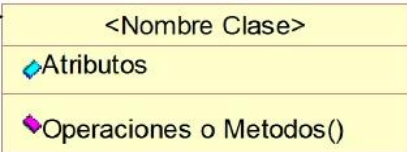
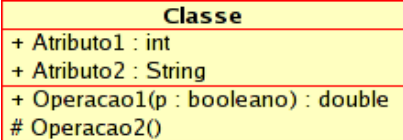






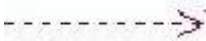


Clase		<p>La clase es la unidad básica que encapsula toda la información de un objeto que comparten los mismos atributos, métodos, relaciones y semántica.</p> <p>Las clases implementan una o más interfaces.</p>
Atributos		<p>Atributos o variables de instancia que caracterizan a la clase estos pueden ser private, protected o public.</p>
Atributo Public		<p>Indica que el atributo será visible tanto dentro como fuera de la clase, es decir, es accesible desde todos lados.</p>
Atributo private		<p>Indica que el atributo sólo será accesible desde dentro de la clase (sólo sus métodos pueden manipular los atributos).</p>
Atributo protected		<p>Indica que el atributo no será accesible desde fuera de la clase, pero si podrá ser manipulado por</p>

Tabla 23

Diseño de clases

Método Public		Indica que el método será visible tanto dentro como fuera de la clase, es decir, es accesible desde todos lados.
Método Private		Indica que el método sólo será accesible desde dentro de la clase (sólo otros métodos de la clase lo pueden utilizar).
Método protected		Indica que el método no será accesible desde fuera de la clase, pero si podrá ser utilizado por métodos de la clase y de sus subclases.
Dependencia		Representa un tipo de relación en la que una clase es instanciada (su instanciación es dependiente de otro objeto/clase).
Asociación		Permite asociar objetos que colaboran entre sí. Cabe destacar que no es una relación fuerte, es decir, el tiempo de vida de un objeto no depende del otro.
Generalización		Es una relación de especificación o generalización en la que los objetos del elemento especificado (hijo) pueden sustituir a

4.04. Diagrama de Clases

Los diagramas de clases muestran las diferentes clases que componen un sistema y cómo se relacionan unas con otras. Se dice que los diagramas de clases son diagramas estáticos porque muestran las clases, junto con sus métodos y atributos, así como las relaciones estáticas entre ellas.

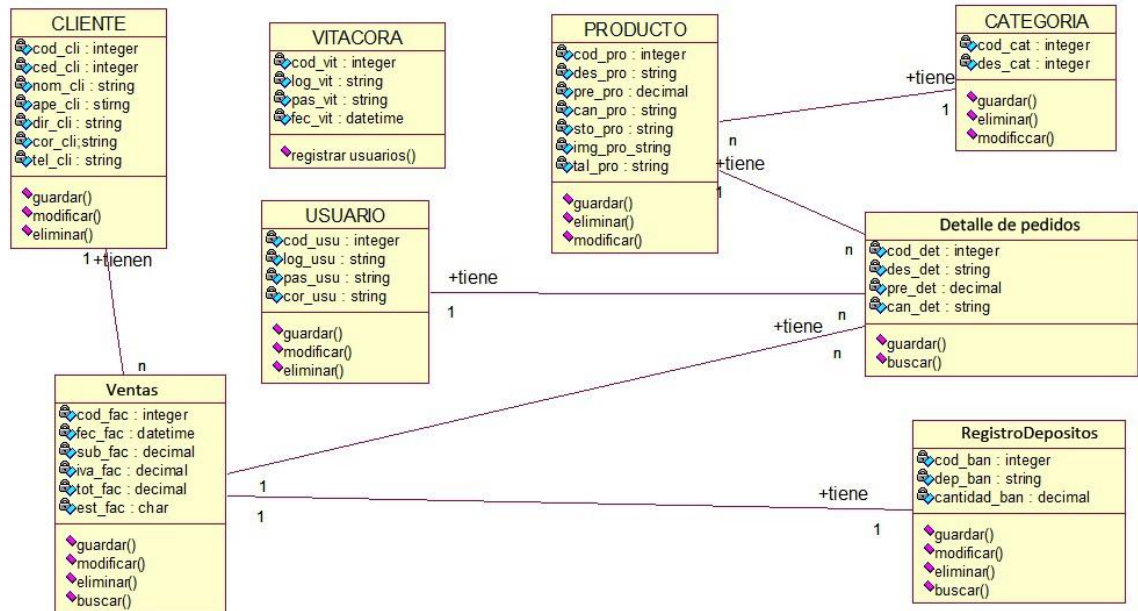


Figura 15: Diagrama de clases.

Análisis del Diagrama de Clases

El propósito del diagrama de clases es de representar los objetos fundamentales, es decir los que percibe el usuario y con los que espera de cumplir sus tareas.

4.05. Modelo Lógico – Físico

El Logical View es un bloque que nos permite plasmar el diseño del sistema construyendo para ello principalmente los siguientes modelos como el modelo lógico y físico.

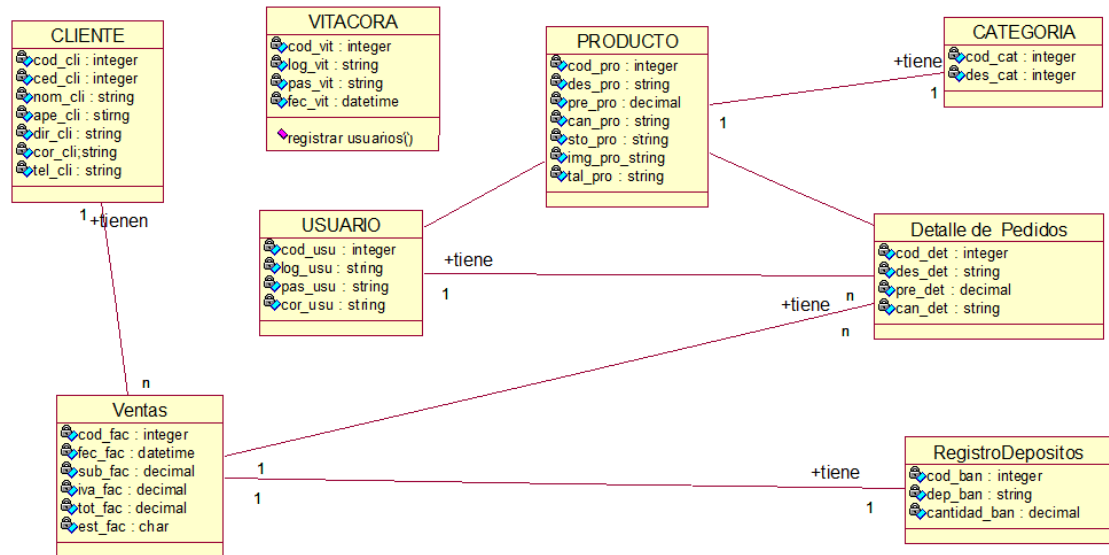


Figura 16: Modelo lógico de la base de datos.

Modelo Físico

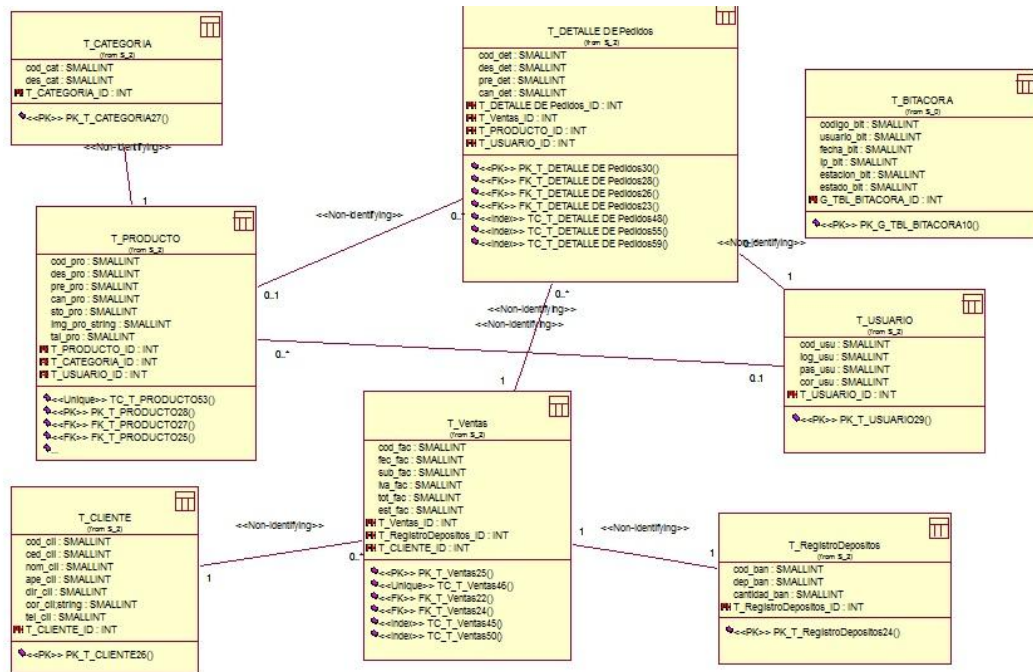


Figura 17 : Modelo físico de la base de datos.

Análisis de Lógico – Físico

El diseño del modelo lógico del sistema consiste en describir la esencia del sistema, lo que tiene que hacer libremente de tal manera que se pueda implantar de forma física obteniendo las tablas para la base de datos del sistema a realizar.

4.06. Diagrama de Componentes

Los Diagramas de Componentes ilustran las piezas del software, controladores embebidos, etc. que conformarán un sistema. Un diagrama de Componentes tiene

un nivel más alto de abstracción que un diagrama de clase, usualmente un componente se implementa por una o más clases en tiempo de ejecución.

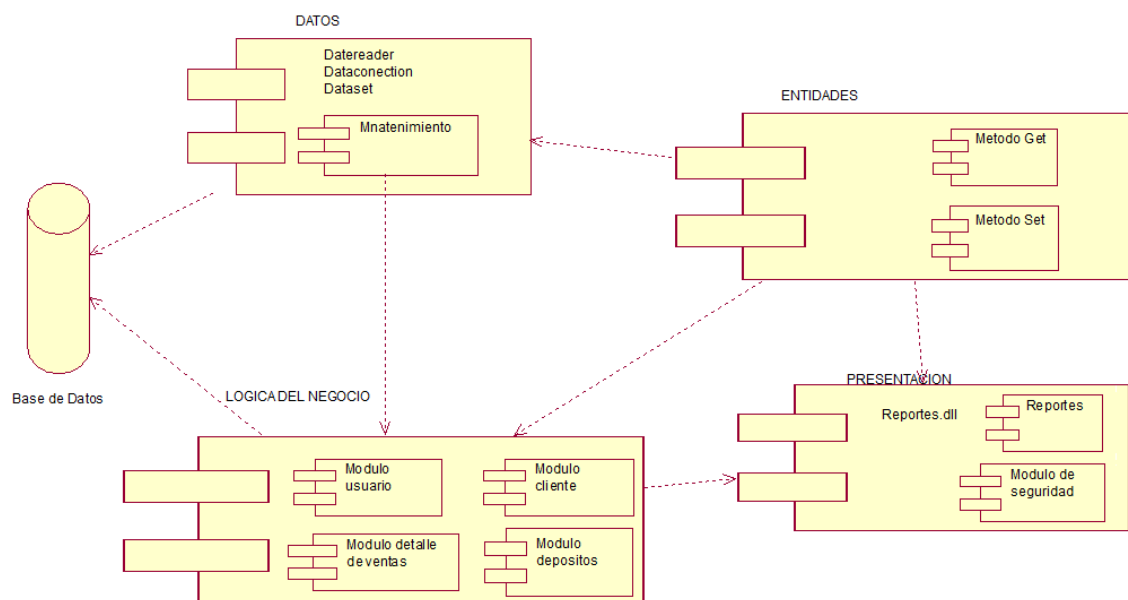


Figura 18: Diagrama de componentes de la base de datos.

Análisis de Diagrama de componentes

Los diagramas de componentes usualmente se implementan por una o más clases u objetos en un mismo tiempo de ejecución.

4.07. Diagrama de Estrategias

El diagrama de estrategias plantea varias estrategias, resumen, y valora el fortalecimiento y debilidades dentro de las áreas funcionales que evalúa las relaciones entre las áreas.

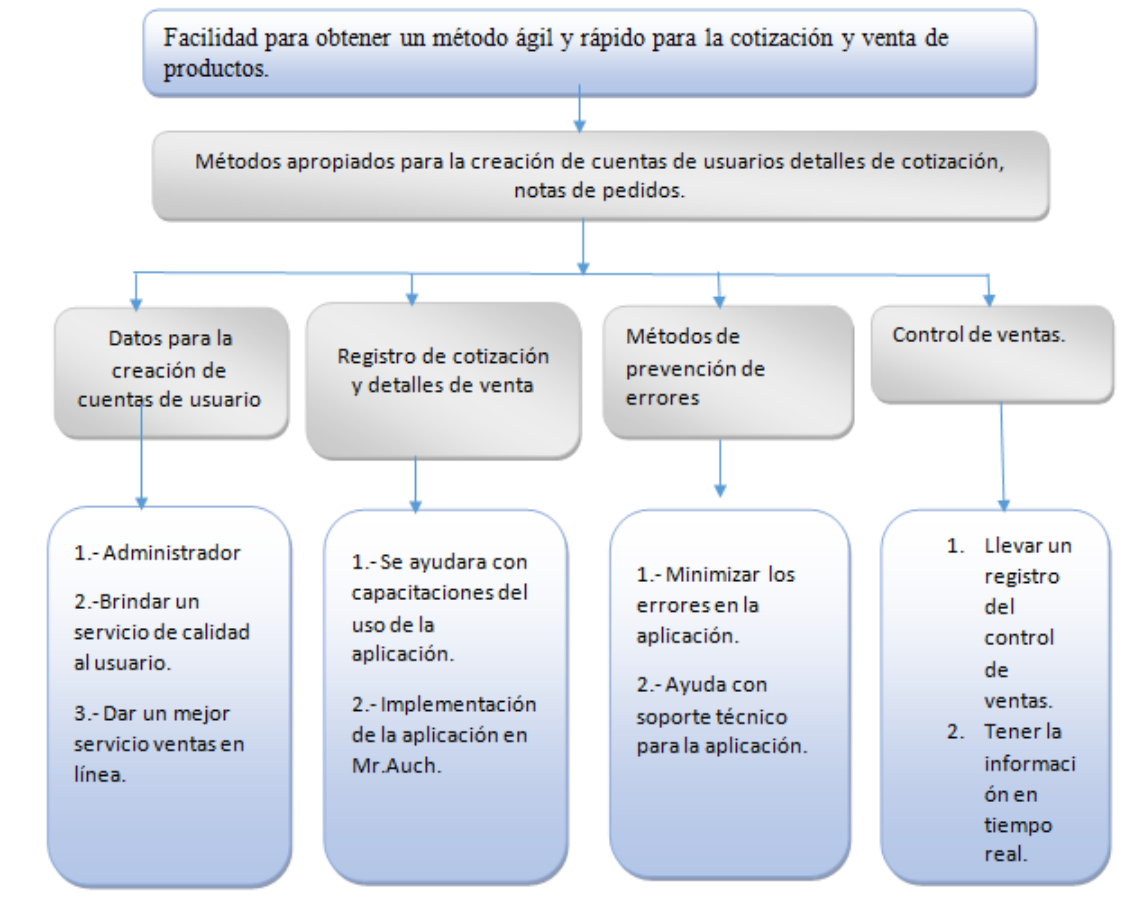


Figura 19 : Diagrama de estrategias.

Análisis del Diagrama de Estrategias

Se observa que la mayoría de las estrategias son idénticas y buscan el mismo fin, en aportar con el mejoramiento de la Tienda de ropa, las estrategias dan la posibilidad de encontrar soluciones y permitir su valoración.

4.08. Matriz del Marco Lógico

La matriz del marco lógico lo manejamos como una herramienta para suministrar el proceso de conceptualización, esquema y evaluación de la aplicación informática de la Tienda de ropa.

Tabla 24

Marco lógico

Resumen Narrativo de los Objetivos	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
FINALIDAD Contribuir en la sistematización de los datos de MR.AUCH para brindar un mejor servicio eficiente y ágil.	1.-Entrega de cotizaciones. 2.- % alto de usuarios atendidos.	Detalle de compras. Reportes.	Colaboración por parte del Administrador con la aplicación que se implementara.
PROPOSITO Plasmar el diseño y el desarrollo de la aplicación para realizar detalles de productos, cotizaciones y ventas.	1.- % alto de entrega de la aplicación. 2.- La eficiencia en la entrega de la información será clara.	Reportes.	Distribución regulada de todos los datos que se resuelven.
COMPONENTES 1.- Establecer el ambiente necesario donde se implementara la aplicación.	1.- 100% del Administrador capacitado para la utilización de la aplicación.	Nota de pedidos. Reportes. .	1.-Administrador con conocimiento necesario interactuar con la aplicación.
ACTIVIDADES INSTALACION.- Adquirir los materiales necesarios para la instalación de la aplicación. CONFIGURACION.- Constatar mediante revisión que de equipos y de la aplicación estén en el local.	1.- 80% de cumplimiento en los plazos de entrega de equipos e instalación.	Herramientas. Discos.	1.-Adquisición de los discos, memorias necesarias para la instalación. 2.-Que el personal utilice la herramienta apropiadamente.

4.09. Vistas Arquitectónicas

La vista arquitectónica describe cómo un sistema es descompuesto en componentes y la manera en que éstos se comunican e interactúan entre sí. Varias alternativas para evidenciar una arquitectura, a través de un conjunto de vistas cada vista representan un comportamiento particular del sistema.

4.09.01. Vista lógica

Aquí se aplican los principios de abstracción, encapsulación y herencia. Esta descomposición no sólo se hace para potenciar el análisis funcional.

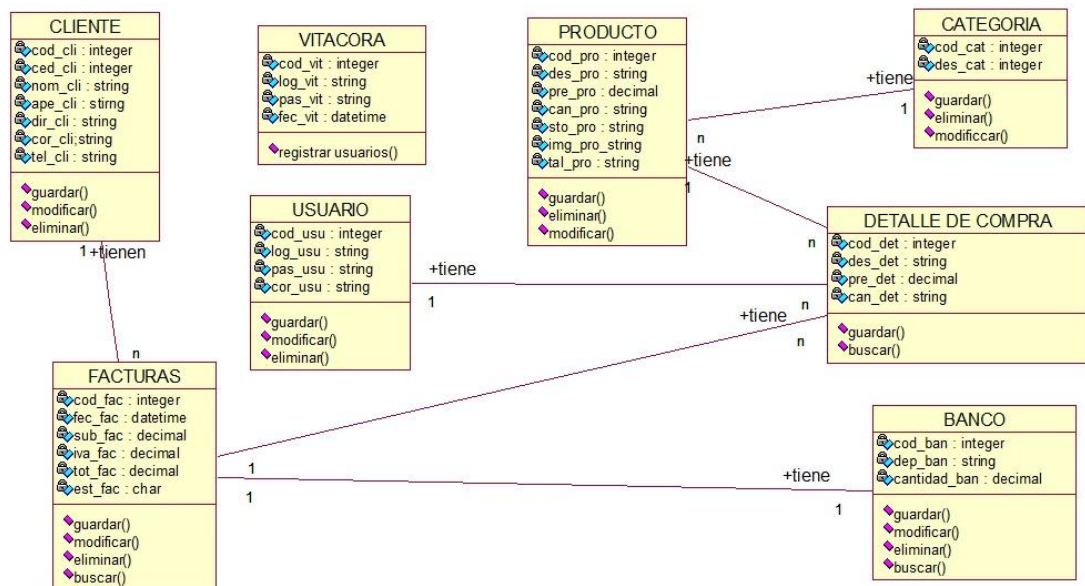


Figura 20: Vista lógica del diseño de soluciones (Diagrama de clases)

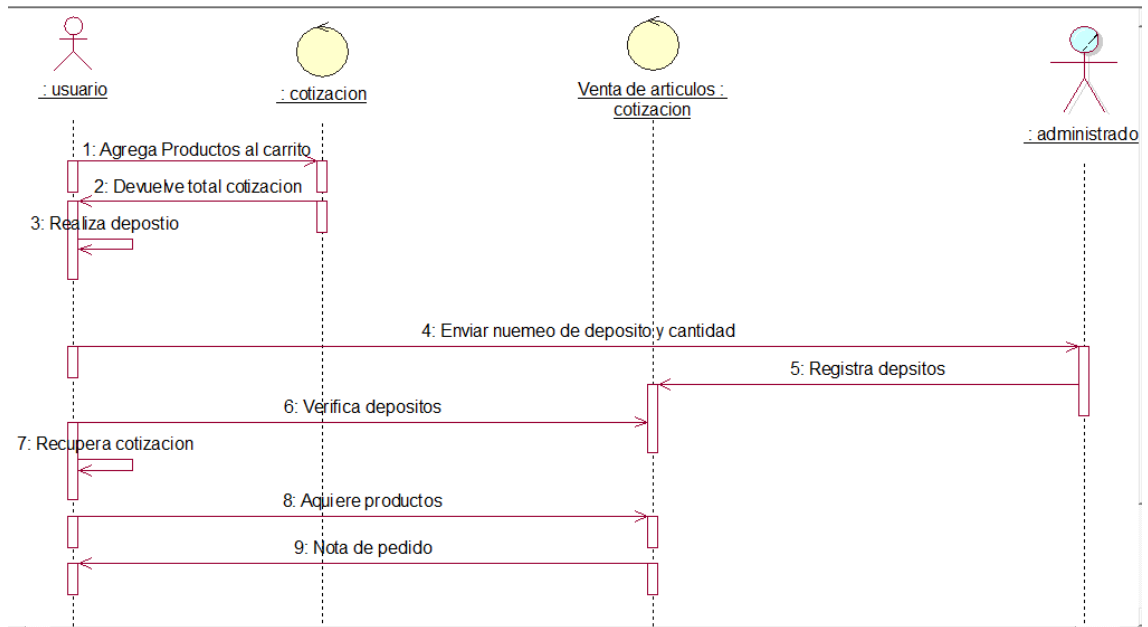


Figura 21: Vista lógica del diseño de soluciones (Diagrama de secuencia)

4.09.02. Vista física

Se toma en cuenta los requisitos no funcionales del sistema tales como, disponibilidad, confiabilidad, desempeño entre otras más. El sistema se ejecuta sobre varios nodos de procesamiento (hardware). Estos nodos son relacionados con los elementos identificados de las vistas anteriores.

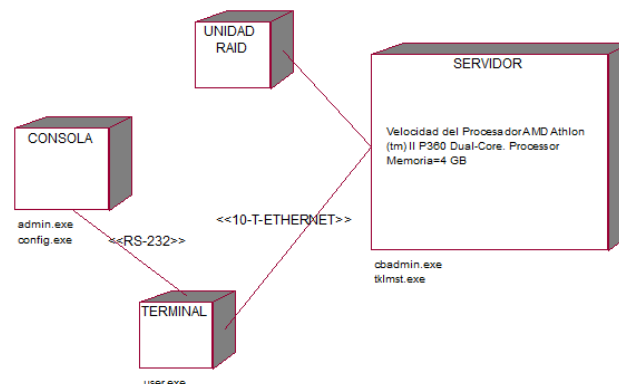


Figura 22: Vista física del diseño de la solución

4.09.03. Vista de desarrollo

El software se empaqueta en partes pequeñas que pueden ser bibliotecas o subsistemas que son desarrollados por uno o un grupo de desarrolladores.

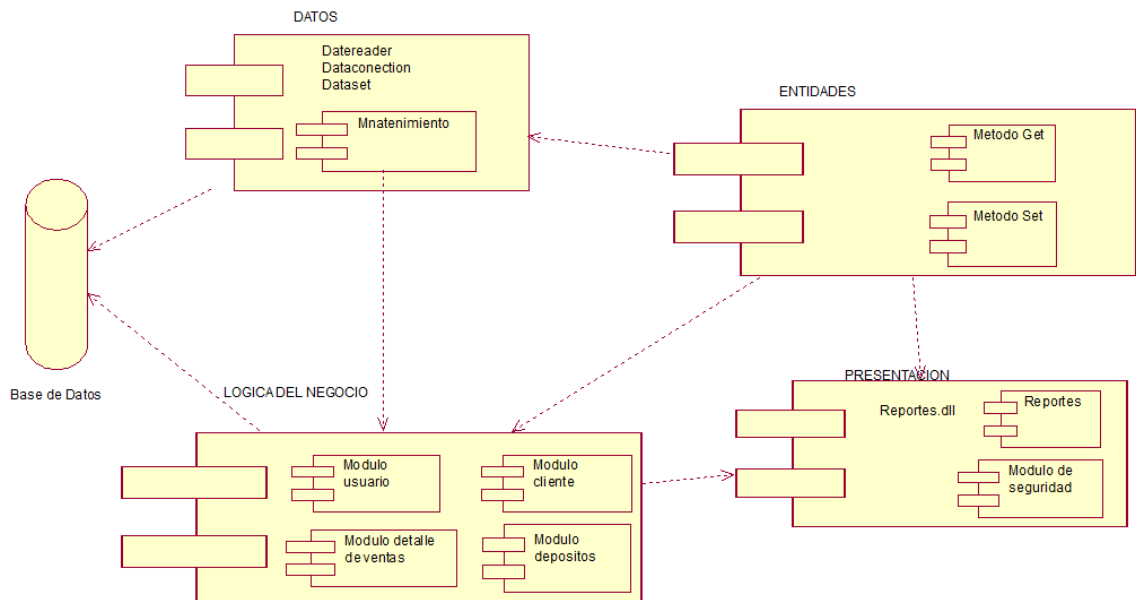


Figura 23 Vista de desarrollo del diseño de la solución (diagrama de componentes).

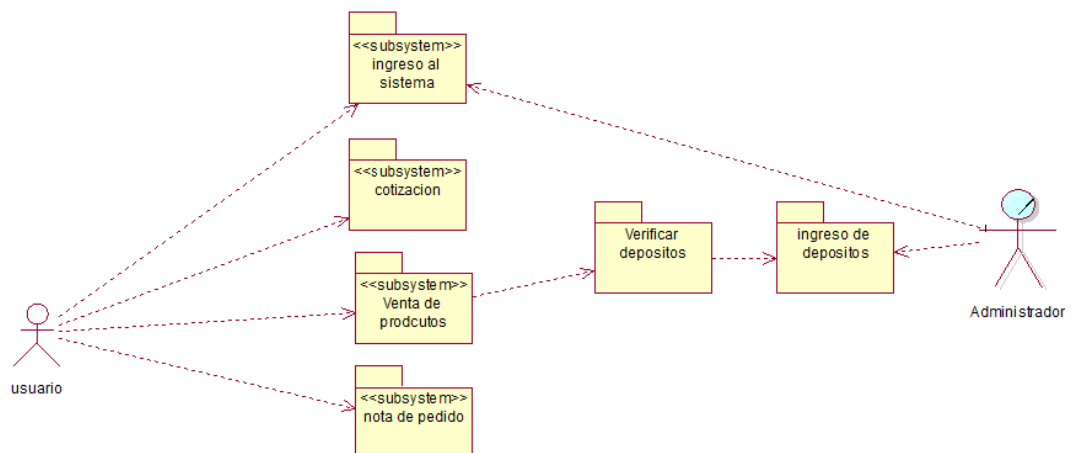


Figura 24 :Vista de desarrollo del diseño de la solución (diagrama de paquetes).

4.09.04. Vista de procesos

Se tratan los aspectos de concurrencia y distribución, integridad del sistema, y tolerancia a fallos. Se especifica en cuál hilo de control se ejecuta efectivamente una operación de una clase identificada en la vista lógica.

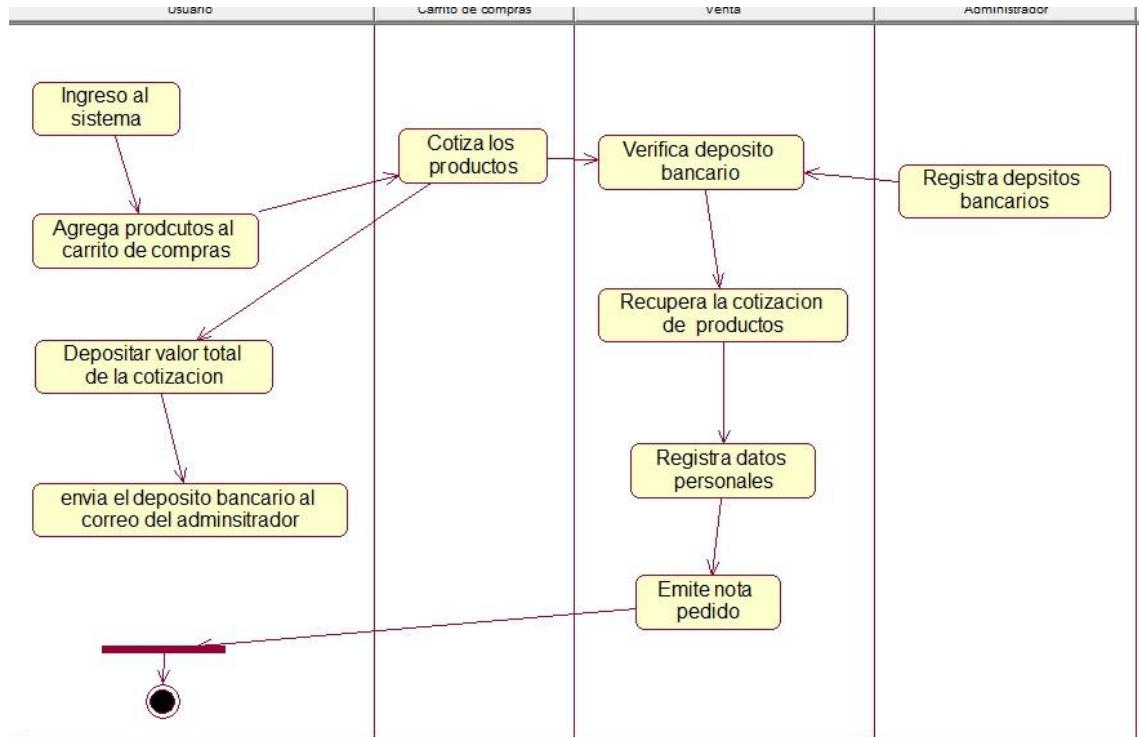


Figura 25 Diagrama de actividades envío de productos.

Capítulo V: Propuesta

5.01. Especificación de estándar de programación

Los objetos que se incluyen un nombre con un prefijo coherente que facilite al momento de identificarlos, constara con las tres primeras letras de su nombre.

Estándares de Programación

Tabla 25

Estándares de programación

Tipo de control	Prefijo	Ejemplo	Descripción de Estándares
Label	Lbl	lbl_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
TextBox	Txt	txt_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
RadioButton	Rbd	rbd_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
CheckBox	Ckb	chk_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
DropDownList	Cmb	cmb_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
ImagenButton	Btn	btn_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
Imagen	Img	img_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
Button	Btn	btn_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
GridView	Gdv	gdv_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
Calendar	Cal	cal_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
Table	Tbl	tbl_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
Menu	Men	men_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
Script	Stm	stm_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
FileUpload	Fup	fup_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
DataSet	Dts	dts_variable	Las tres primeras letras deben ser la abreviatura del objeto.
DataGridView	Dgv	dgv_variable	Las tres primeras letras deben ser la

Análisis de la Especificación de estándar de programación

El nombre de las variables se debe escribir de manera adecuada para su correcta funcionalidad en el sistema.

Controles de la pantalla

Tabla 26

Controles de pantalla

Ítem	Representación (Control)	Descripción del control
A	Label	Muestra la el total de la cotización
B	DatList	Muestra el productos y su descripción
C	Label	Muestra el usuario conectado
D	Menu	Muestra la categoría de los productos
E	Menu	Muestra la cotización de los productos
F	Menu	Muestra el formulario de venta

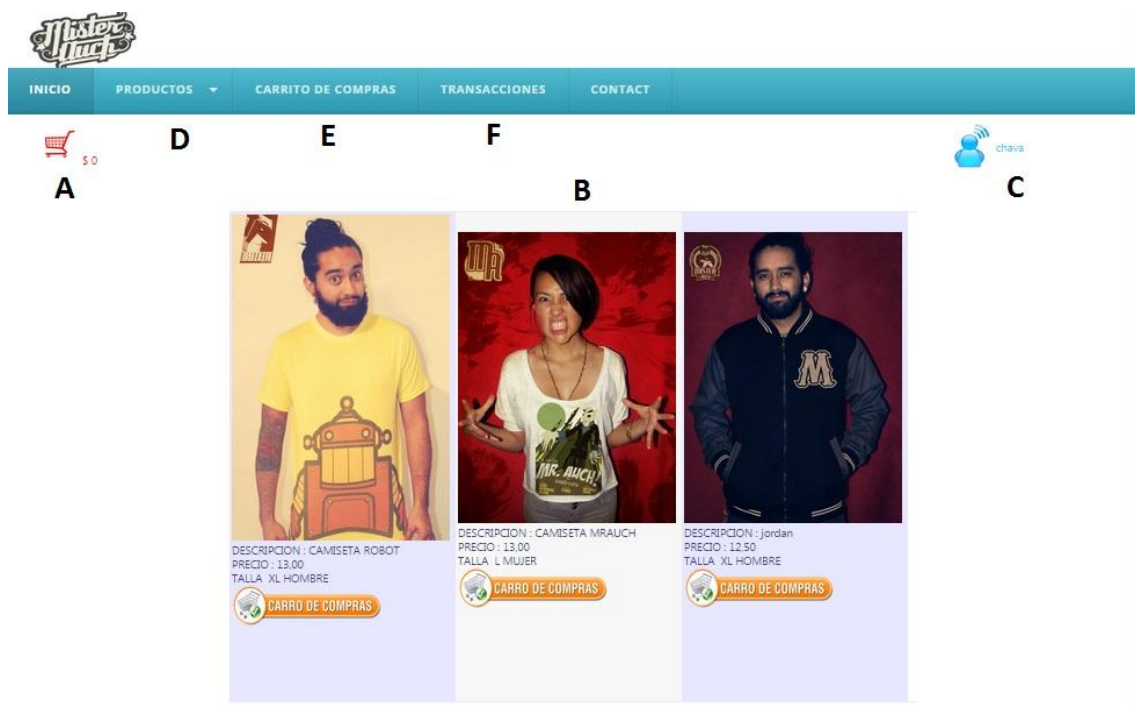


Figura 26: Controles de pantalla

5.02. Diseño de Interfaces de Usuario

Figura 27: Interfaz de usuario. Iniciar sesión.

CODIGO	CATEGORIA	DESCRIPCION	PRECIO	CANTIDAD	STOCK	IMAGEN	TALLA
7	4	BULL	30.50	2	1	EBULL.jpg	XL
8	3	JORDAN	30.50	2	1	EIADJORDAN.jpg	XL
9	1	ROCA WEAR	12.50	3	2	EIADROCA WEAR.jpg	L-MUJER
10	1	SOUL POLE	20.30	2	1	EIADSOUL POLE.jpg	M-HOMBRE
11	1	PULL	7.50	2	1	EIADPULL.jpg	S-MUJER
12	1	ddsdff	12.50	2	1	EIADddsdff.jpg	L-MUJER
13	2	JORDAN	20.00	2	1	EIADJORDAN.jpg	L-MUJER
14	1	BULL	20.00	2	1	EIADBULL.jpg	L-MUJER
15	1	DFDS	33.30	2	1	EIADDFDS.jpg	XL
16	1	vjhjk	12.50	1	4	EIADvjhjk.jpg	ddsd

Figura 28 Interfaz de administrador. Ingresar producto

La presente imagen muestra el listado de productos existentes también permitirá agregar, modificar eliminar y generar un filtro los mismo.

IOS/frm_usuarios.aspx

ADMINISTRACION

Página principal Acerca de

CONECTADO HOME

BUSCAR





● LOGIN ● CORREO

CODIGO 12345

LOGIN

CORREO

PASSAWORD

	CODIGO	LOGIN	PASSWORD	CORREO	
1	HOME	HOME	home@hotmail.com		Seleccionar
2	chava	chava	fghjk		Seleccionar
3	ckin	home	ckjdk		Seleccionar
4	thin	home	dfghj		Seleccionar
5	DFGH	FGHJ	GFHJ		Seleccionar
6	dfghjk	ghjk	fghjk		Seleccionar
7	ghjkl	ghjkl	bnmkl		Seleccionar
8	99999	99999	99999		Seleccionar
9	HOME	dfssa	grfds		Seleccionar
10	HOME	GHJKL	FGHIK		Seleccionar
11	Home	ghjkl	cfghjk		Seleccionar
12	DFGHJK	FGHIJKL	FGHIJK		Seleccionar
13	AAA	AAAA	AAA		Seleccionar

Figura 29: Mantenimiento de usuarios.

La presente imagen muestra el listado de clientes y o usuarios existentes, también permitirá agregar, modificar , eliminar y generar un filtro los mismo.

IOS/frm_banco.aspx

ADMINISTRACION

Página principal Acerca de

CONECTADO HOME

BUSCAR

● DEPOSITO ● FECHA





CODIGO 12345

DEPOSITO

CANTIDAD 00.0

FECHA lunes, 13 de octubre de 2014

ESTADO A

ID	DEPOSITO	CANTIDAD	FECHA	ESTADO
1	20578	20.00	Dic 12 2012 12:00AM	A
2	dsds	12.10	Oct 9 2014 12:00AM	A
3	EEEE	23.20	Oct 9 2014 12:00AM	A
4	DD	12.10	Oct 9 2014 12:00AM	A

WWW.MR.AUCH.COM

Figura 30 Interfaz de usuario. Registro de Depósitos.

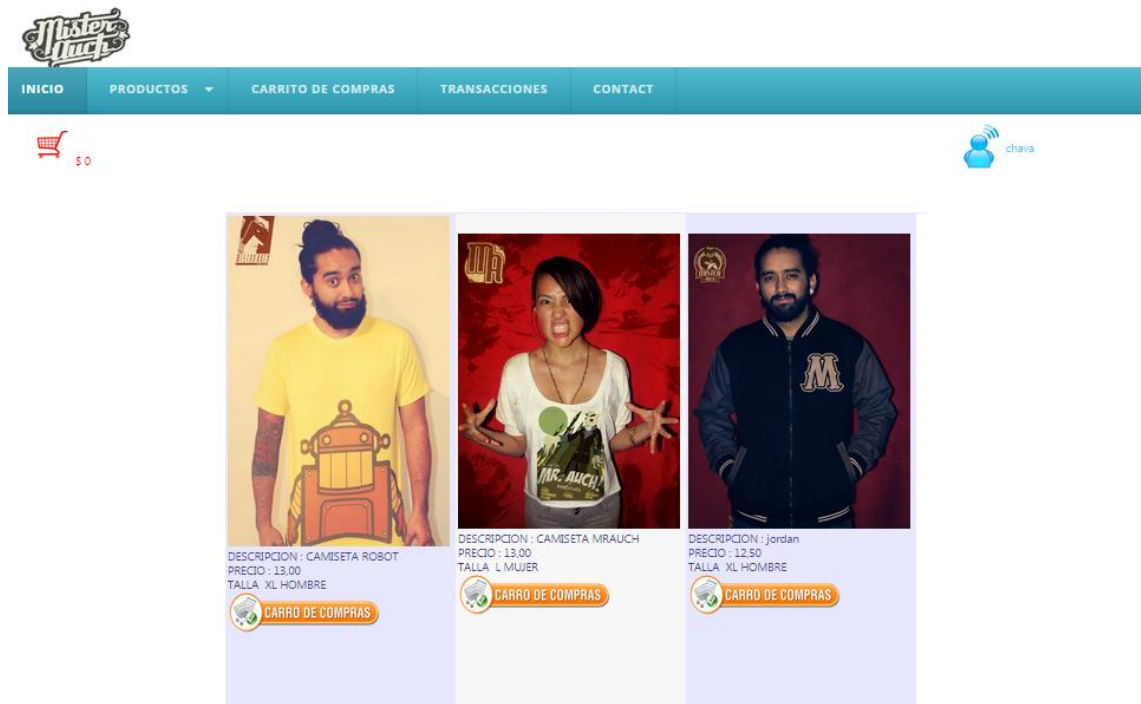


Figura 31: Catalogo.

La presente imagen muestra todos los artículos según su categoría que se encuentran a la venta.

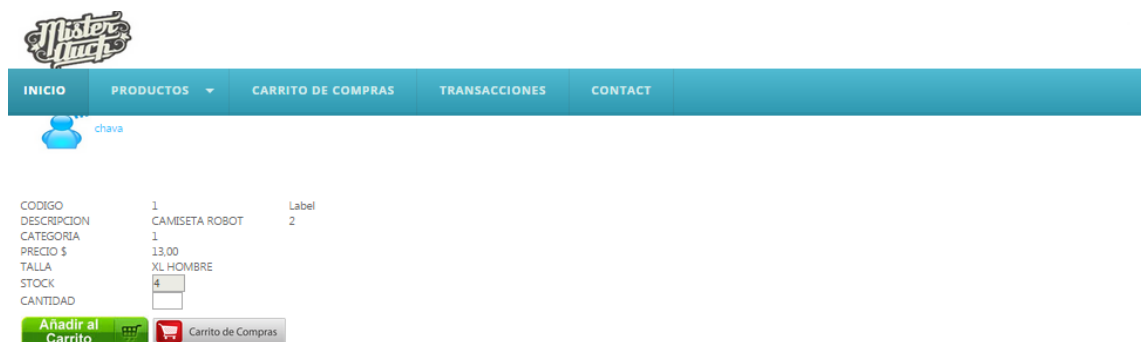


Figura 32: Pantalla de descripción del producto.

La presente ventana muestra el detalle completo del producto elegido.

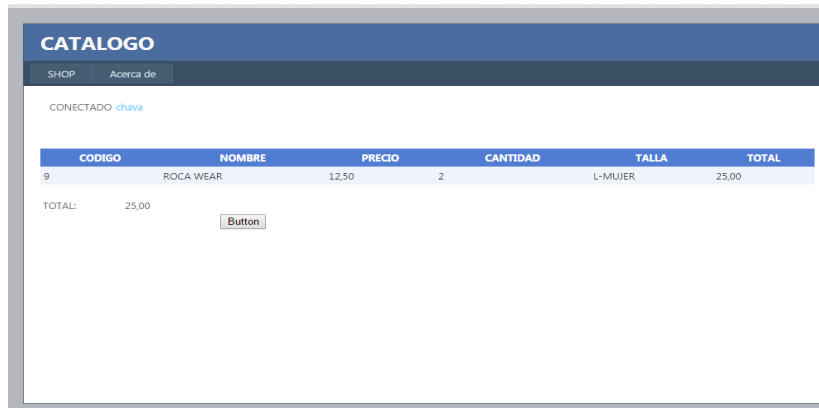


Figura 33: Interfaz de cotización de productos.

5.03. Especificación de pruebas de unidad

El procedimiento para realizar pruebas de unidad definirá de forma que detallara los pasos para llevar a cabo estas pruebas y analizar en detalle cada una de las fases.

Especificación de la prueba de unidad PUD001.

Tabla 27

Prueba de unidad del método "Agregar".

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU001
Método a Probar:	Método "Agregar"
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método de nuevo registró funciona correctamente para ingresar nuevos datos en las diferentes tablas del sistema.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al formulario de de mantenimientos. 	
Resultado Esperado	
Debe visualizarse la página de ingreso con los distintos campos a llenarse	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas al ejecutarlo.	

Tabla 28

Prueba de unidad del método "Editar".

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU002
Método a Probar:	Método "Editar"
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método de edición nos permite realizar cambios a los datos seleccionados por el usuario.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> Ingresar al Formulario de mantenimiento en el cual desea realizar la acción y seleccionar el registro que va a modificarse. Dar clic en el botón modificar y el método llevara el id del registro a modificarse. 	
Resultado Esperado	
Se visualizara la interfaz de edición donde se verá al instante el registro q fue modificado.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas al modificar información de cualquier registro.	

Tabla 29

Prueba de unidad del método "Buscar".

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU003
Método a Probar:	Método "Buscar"
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método Buscar permite Listar todos los registros, realizar filtros por código o nombre.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al formulario de Productos • Seleccionar Búsqueda por filtro. • Dar clic en el botón Buscar registro. 	
Resultado Esperado	
Luego de pulsar el botón Buscar registro este Listara cada dato en los en la tabla y al instante se visualizara todos los registros existentes..	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas al buscar registros por filtro.	

Tabla 30

Prueba de unidad del método "Eliminar".

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU004
Método a Probar:	Método "Eliminar"
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método eliminar funciona correctamente al querer quitar información del listado de registros, para que esta ya no se vuelva a mostrar.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el registro a eliminar y dar clic en eliminar. • Este método lleva el id del registro a eliminarse, al formulario donde se ejecutara dicha acción. 	
Resultado Esperado	
Luego de pulsar el botón eliminar ya no se visualizara en el listado.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas al eliminar registros y actualizar la información.	

Tabla 31

Pruebas de unidad del método “seleccionar producto”

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU005
Método a Probar:	Método “ <i>Seleccionar Producto</i> ”
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método seleccionar producto funciona correctamente al añadir productos al carrito de compras, se re direcciona a al detalle de producto.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> Identificar el producto y dar clic en seleccionar. Este método lleva el id del producto, al formulario donde se visualizara el detalle del mismo. 	
Resultado Esperado	
Luego de pulsar el botón seleccionar el producto deberá visualizarse en el detalle de producto.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas seleccionar el producto.	

Tabla 32

Método agregar producto

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU006
Método a Probar:	Método “ <i>Agregar Producto</i> ”
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método Agregar producto funciona correctamente después de haber visto el detalle del producto agregaremos a la cotización.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> Una vez seleccionado el producto agregaremos a la cotización del mismo Este método lleva el id del producto, al formulario donde se visualizara la cotización de todo el carrito de compras. 	
Resultado Esperado	
Luego de pulsar el botón Añadir producto deberá visualizarse en el formulario de cotización.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas seleccionar el producto.	

Tabla 33

Prueba de unidad del método "Cotización"

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU007
Método a Probar:	Método "Cotización"
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método Cotización funciona correctamente después de haber Agregado productos al carrito de compras se visualizar el total de la cotización.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al carrito de compras. • Dar clic en el botón cotizar y el total se visualizara. 	
Resultado Esperado	
Luego de pulsar el botón cotizar producto deberá visualizarse Monto total del carrito de compras.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas seleccionar el producto. El cliente deberá depositar el valor total en la cuenta Bancaria	

Tabla 34

Prueba de unidad del método "Nota de pedido"

PRUEBAS DE UNIDAD

Identificado de la Prueba:	PU008
Método a Probar:	Método "Nota de pedido"
Objetivo de la Prueba:	Probar si el método registrar ventas funciona correctamente después de haber hecho el depósito bancario con el monto total de cotización enviar el numero de depósito y cantidad al correo de la empresa para ser verificado y poder realizar la compra.
Datos de Entrada	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a su carrito de compras. • Dar clic en el botón Realizar Venta y Verificar que el número de depósito sea correcto. • Ingresar datos personales. 	
Resultado Esperado	
Luego de pulsar el botón Realizar venta se verificar que el depósito se encuentre registrado para su posterior compra.	
Comentarios	
El método funciona correctamente, no da problemas seleccionar el producto.	

5.04. Especificación de pruebas de aceptación

Son creadas a partir de las historias del usuario, durante un periodo cada uno de ellas se convierte en una prueba de aceptación, se debe especificar los aspectos a testar, se utilizara como referencia por los usuarios del proyecto.

Tabla 35

Prueba de aceptación "Acceso al Sistema".

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Identificador de la Prueba:	PA001
Caso de Uso:	CU001
Tipo de Usuario:	Cliente
Objetivo de la Prueba:	Comprobar si el ingreso de usuario y contraseña funciona correctamente.
Secuencia de eventos	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar Usuario y contraseña
Resultados Esperados	
	Poder Ingresar al Sistema
Comentarios	
	La prueba se ejecutó correctamente no existen fallos al ejecutar los comandos.
Estado:	Aceptado

Tabla 36

Prueba de aceptación "Agregar Productos".

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Identificador de la Prueba:	PA002
Caso de Uso:	CU002
Tipo de Usuario:	Cliente
Objetivo de la Prueba:	Agregar Productos al carrito de compras .
Secuencia de eventos	
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar producto • Agregar al carrito de compras 	
Resultados Esperados	
Cotización de productos	
Comentarios	
La prueba se ejecutó correctamente no existen fallos al ejecutar los comandos.	
Estado: Aceptado	

Tabla 37

Prueba de aceptación "Nota de pedido".

PRUEBAS DE ACEPTACIÓN

Identificador de la Prueba:	PA003
Caso de Uso:	CU003
Tipo de Usuario:	Cliente
Objetivo de la Prueba:	Venta de productos del carrito de compras mediante depósito bancario previo.
Secuencia de eventos	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar Al sistema. • Ingresar al carrito compras • Verifica depósito bancario • Se realiza la compra 	
Resultados Esperados	
compra de productos	
Comentarios	
La prueba se ejecutó correctamente no existen fallos al ejecutar los comandos.	
Estado: Aceptado	

5.05. Especificación de pruebas de carga

Tabla 38

Prueba de carga con un usuario

PRUEBAS DE CARGA

Identificado de la Prueba:	PCA001
Tipo de Prueba:	Simulación del desempeño de la aplicación en el servidor web al realizar peticiones al servidor cuando el usuario realice procesos generales en la aplicación como acceder al sistema, agregar, actualizar, visualizar y eliminar información.
Objetivo de la Prueba:	Comprobar si no existen problemas al realizar múltiples peticiones al servidor con un usuario.
Descripción	<p>Se utiliza el programa "LoadUIWeb 2", para realizar esta prueba</p> <p>Número de usuarios: 1</p> <p>Empezar con 1 usuario</p> <p>Agregar cada: 1 segundo 1 usuario</p> <p>Contador de bucle:</p>
Resultado Esperado	La aplicación no debería tener ningún problema al ser usado por un solo usuario.
Comentarios	Las pruebas se ejecutaron correctamente con un solo usuario.

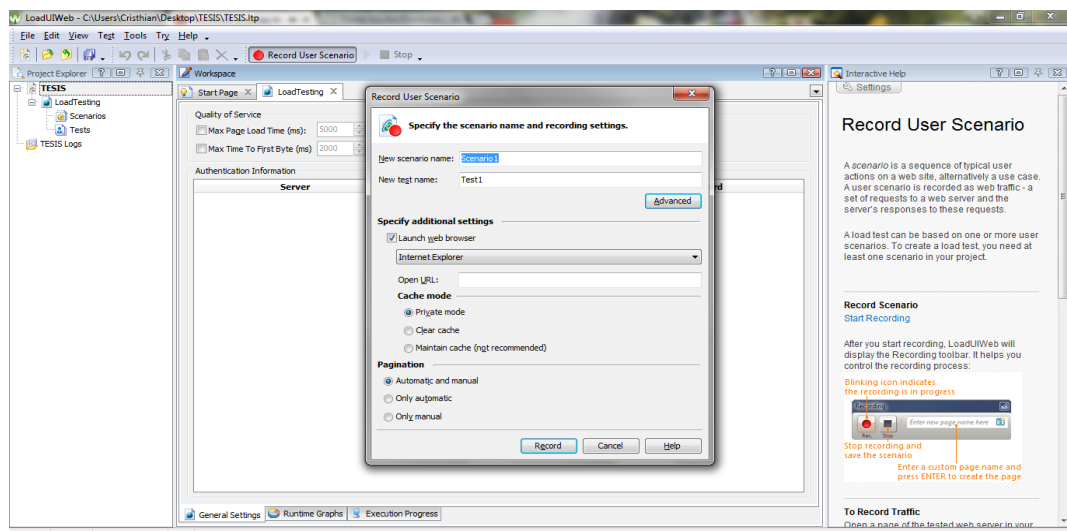


Figura 34: Interfaz de LoadUIWeb 2.

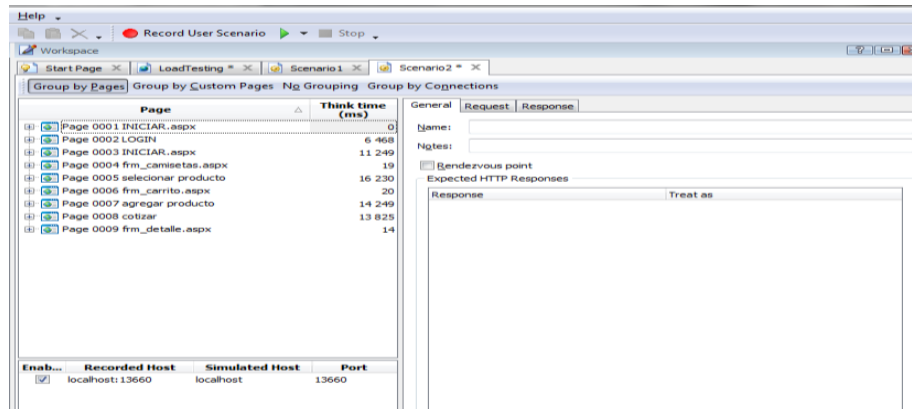


Figura 35: Interfaz de LoadUIWeb 2.

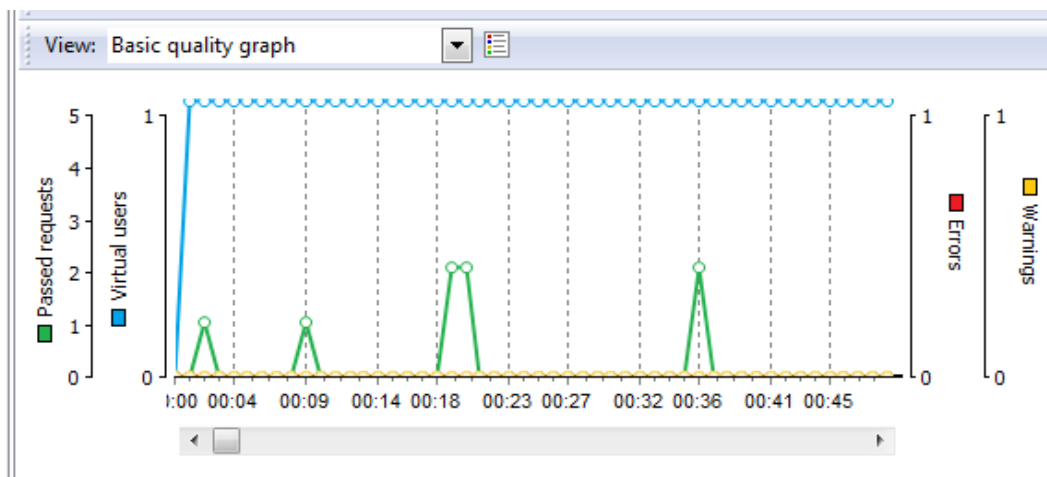


Figura 36: Interfaz de LoadUIWeb 2.

La presente imagen muestra un gráfico de calidad de las solicitudes que realiza un usuario al servidor. Cabe destacar que no se ha producido ningún error en la prueba

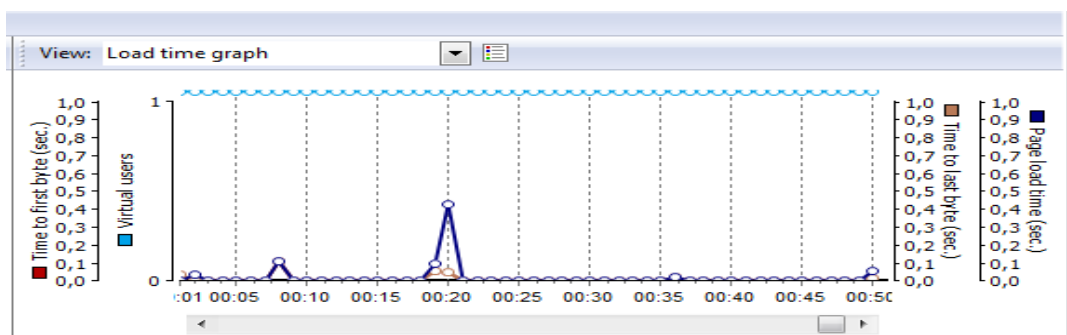


Figura 61: Interfaz de LoadUIWeb 2.

La presente imagen muestra un gráfico de tiempo de carga de las páginas que abre el usuario, se determina que el tiempo más alto de carga en una página es de 0,04

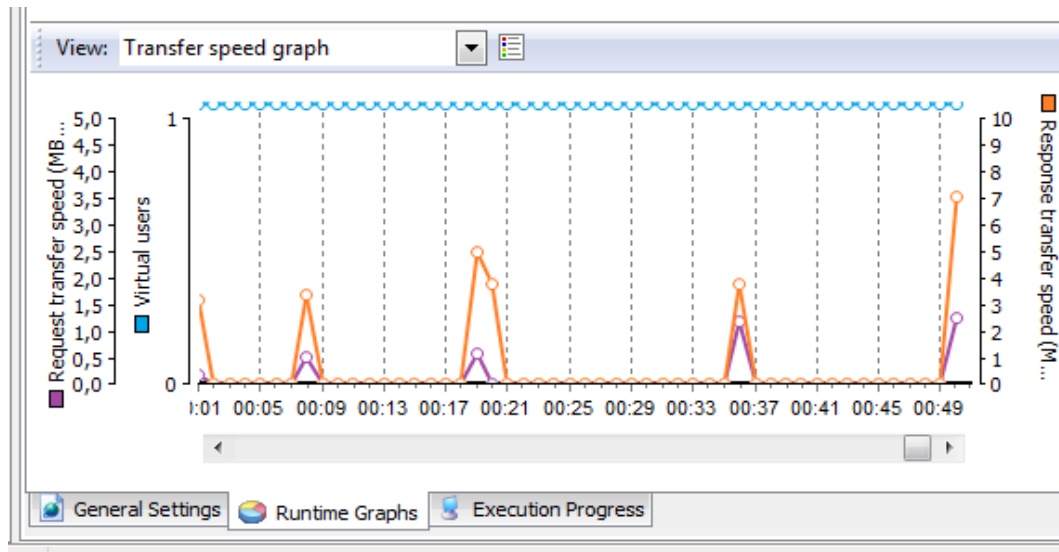


Figura 37: Interfaz de LoadUIWeb 2.

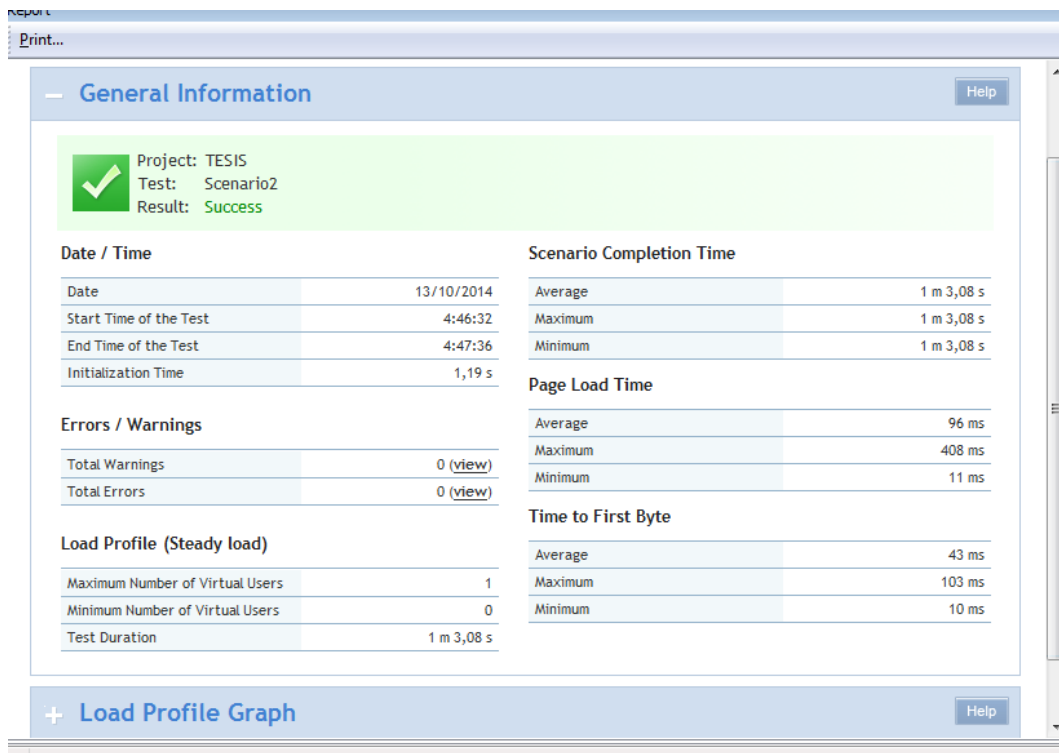


Figura 38: Interfaz de LoadUIWeb 2

5.06. Configuración del Ambiente mínima/ideal

Desempeño

La aplicación está elaborada de forma óptima siguiendo los estándares establecidos de programación para que los registros y búsquedas se ejecuten rápidamente, así como también otras acciones como eliminar, guardar y modificar información no tendrá ningún problema en llevarse a cabo. La interfaz es intuitiva para que el usuario pueda hacer uso del sistema sin ningún problema, además se le facilita accesos rápidos para que no tenga que estar navegando por los menús.

Características Técnicas

-Está basado en SQL 2008 SERVER y VISUAL PUNTO NET 2010

Requerimientos de Hardware y Software

Los requerimientos representados a continuación son los mínimos para que el sistema funciones de forma correcta en estaciones de trabajo así como también en servidores.

Requerimientos de Hardware

Equipo Servidor

- Procesador : Intel Core 2 Duo de 2 Ghz ó 3Ghz
- Memoria Ram 4 GB. La cantidad de memoria está establecida para 15 usuarios usando el sistema simultáneamente.
- Disco Duro con 100 Gb LIBRES para datos.

Equipo Cliente

- Procesador: Intel Core 2 Duo de 2GHz.
- Memoria Ram 2 Gb.
- Disco Duro: 50 Gb de memoria libre son suficientes para alojar archivos temporales y reportes, además para instalación de navegadores Web.

Requerimientos de Software

Equipo Servidor

Sistemas Operativos

- Sistema Operativo Windows Server 2008 o superior

Manejadores de Base de Datos

SQL 2008 server

Paquete de Aplicaciones

Office 2007 para visualización de reportes y estadísticas.

Equipo Cliente

Sistema Operativo

- Microsoft Windows 7 o superior.

Browser

- Mozilla Firefox versión 32.0.3
- Google Chrome versión 37.0

Paquete de Aplicaciones

- Office 2007 (Word, Excel, PowerPoint).
- Adobe Reader 7 o superior

Capítulo VI: Aspectos Administrativos

6.01 Recursos

Tabla 39

Recursos

Recursos Humanos			
HUMANO	NOMBRE	ACTIVIDAD	RESPONSABILIDAD
Tutor	Ing. Jhonny Coronel	Director del proyecto	Responsabilidad de guiar e instruir
Programador	Alumno: Cristian Montero	Desarrollador del Sistema	Desarrollo del Sistema

Recursos Económicos			
DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Computadora	2	500	1000
Impresora	1	200	200
Impresiones a color	400	0,25	100
Impresiones a b/n	700	0,03	21
Anillados	2	3	6
Empastados	1	6	6
Material de oficina	5	7	35
Internet	5	25,5	127,5
Servicios Básicos	30	10	300
Capacitación	3	10	30
Tutorías	1	200	200
Seminario	1	520	520
Transporte	100	0,25	25
Alimentación	100	2	200
VALOR TOTAL			2770,5

6.02 Presupuesto

Tabla 40

Presupuesto

PRESUPUESTO

DETALLE	VALOR UNITARIO	CANTIDAD	VALOR TOTAL
Computadora	1000	1	1000
Taxi	7,00	10	70
Impresiones a color	0,25	400	100
Impresiones a b/n	0,03	700	21
Anillados	3	2	6
Empastados	6	1	6
Material de oficina	7	5	35
Internet	25,5	5	127,5
Servicios Básicos	10	30	300
Capacitación	10	3	30
Tutorías	200	1	200
Seminario	520	1	520
Transporte	100	0,25	25
Alimentación	100	2	200
VALOR TOTAL			2640,5

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- El aplicativo informático para el control de ventas y promoción de productos textiles brindará un mejor servicio a los usuarios y por ende un mejor servicio a los beneficiarios.
- Las necesidades de la Tienda de ropa y de sus involucrados tanto internos como externos, se establecieron y definieron de una manera adecuada, tomando como base la información proporcionada por la microempresa y adaptándola a un modelo de negocio que pueda ser implementado en un sistema, la forma de modelar y el entorno de la aplicación permitió la creación de la totalidad del modelado de la aplicación; Casos de uso, colaboración y secuencia.
-

7.02 Recomendaciones

- Para avalar la seguridad de la información, se recomienda la generación de backups diarios.
- Para tener una mejor apariencia y visualización del sistema se sugiere utilizar como navegador Google Chrome.

ANEXOS



INSTITUTO TECNOLÓGICO
“CORDILLERA”

CARRERA DE ANÁLISIS DE SISTEMAS

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA
APLICACIÓN WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de tecnólogo en análisis de
sistemas.

Autor: Cristian Arturo Montero Gavidia

Tutor: Ing.Jhonny Coronel

Quito, Octubre 2014

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA APLICACIÓN
WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

INIDICE GENERAL

Título	Página
Introduccion.....	64
A.0 Matriz de requerimientos	65
A.1 Mapa de involucrados	66
A.2 Manual de Usuario	69
Pantalla de ingreso de productos	69
Pantalla de control de existencias	70
Pantalla de ventas	71
Pantalla de detalle de pedidos.....	71
Pantalla de registro de depósitos	72
Pantalla de ingreso.....	73
Pantalla para registrase	74
Pantalla principal	74
Catalogo.....	75
Pantalla de descripción del producto	76
Pantalla de cotización	76
Pantalla de verificación de depósitos	77
Pantalla de pedido.....	79

1. Introducción

El presente manual muestra los pasos a seguir para dar uso y administrar de forma correcta a nivel de administrador y usuario el sistema de venta por catalogo de tal forma que los procesos que se llevan a cabo en la aplicación se ejecuten correctamente para evitar complicaciones.

A.0 Matriz de requerimientos

MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

Identificador	Descripción	Fuente	Prioridad	Tipo	Estado	Usuarios Involucrados
REQUERIMIENTOS FUNCIONALES						
RF 001	La compra de productos estará dividida en 5 categorías; Chaquetas, Camisetas, Zapatillas, gorras, pantalones.	Gerente General	Alta	Sistema	Validados	Gerente General
CLIENTE						
RF 002	Una vez agregados los productos al carrito deberán ser cotizados para tener como resultado el valor total a pagar.		Alta	Sistema	Validados	Gerente General
RF003	La Adquisición de los productos será mediante depósito bancario	CLIENTE	Alta	Sistema	Validados	Gerente General
REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES						
RNF 001	El sistema debe	Gerente general				

	funcionar en cualquier navegador.		Media	Usuario	Validados	Gerente General.
RNF 002	Los clientes podrán realizar pedidos personalizados	Gerente general	Media	Usuario	En revisión	Secretarias.

A.1 Mapa de involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema Central	Problemas Percibidos	Recursos, Mandos y Capacidades	Interés sobre el Proyecto	Conflictos Potenciales
Gerente General	Conocimiento de los productos a todo público.	No se lleva el control de ventas en documentos si no de forma manual.	Recurso Humano Recurso Tecnológico	Mejorar el rendimiento del control de existencias de productos	Diseño gráfico o
Secretaria	Disminución de pérdidas datos para un mejor registro y disminuir el mal uso	El personal designado no tiene mayor cuidado ni responsabilidad en el	Recurso Humano Recurso Tecnológico	Mejorar el servicio de atención hacia los beneficiarios.	Artes audio visuales

del
control.
manejo de
la
informaci
ón.

Cientes	Brindar	El tiempo	Recurso	EL servicio
	un mejor	de	Humano	brindado
	servicio	respuesta	Recurso	sea más
	actualizad	a las	Tecnológi	ágil, rápido,
	o cuando	solicitudes	co	eficaz,
	se solicite	realizadas		confiable y
	informaci	sea de	Acceso al	tenga
	ón de los	manera	Internet.	seguridad
	datos	ágil.		en sus
	necesarios			datos.
	.			

A.03 Manual de usuario

Pantalla de ingreso de productos

ADMINISTRACION [Iniciar sesión](#)

[Página principal](#) [CONTROL DE PRODUCTOS](#) [TRANSACCIONES](#) [REPORTES](#) [AUDITORIA](#) [Acerca de](#)

CONECTADO

BUSCAR **K**

☐ CODIGO ☐ DESCRIPCION

CODIGO: 12345

DESCRIPCION: **A**

PRECIO: 00.0 **B**

STOCK INICIAL: **C**

STOCK ACTUAL: **D**

CATEGORIA: ELIJA UN CATEGORI... **F**

TALLA: **G**

IMAGEN: **H**

I

CODIGO	CATEGORIA	DESCRIPCION	PRECIO	CANTIDAD	STOCK	RUTA	TALLA	IMAGEN	J
1	1	CAMISETA ROBOT	13.00	4	4	~/imagenes/CAMISETA ROBOT.jpg	XL HOMBRE		<input type="button" value="Seleccionar"/>

Figura: Formulario de ingreso de productos

- A.-Campo de nombre del producto.
- B.-Campo de precio del producto.
- C.-Campo de cantidad del producto.
- D.-Campo de Existencias del producto.
- F.-Campo donde se Seleccionara la categoría del producto
- G.-Campo de talla del producto.
- H.-Campo donde nos permitirá elegir la imagen del producto.
- I.-Botones que nos permitirá agregar, modificar, eliminar y crear un producto.
- J.-Se visualizara los productos ingresados.

Pantalla de control de existencias

ADMINISTRACION						[Iniciar sesión]
Página principal	CONTROL DE PRODUCTOS	TRANSACCIONES	REPORTES	AUDITORIA	Acerca de	
CODIGO	CATEGORIA	DESCRIPCION	ENTRADAS	SALIDAS	EXISTENCIAS	
1	1	CAMISETA ROBOT	4	0	4	
2	1	CAMISETA MRAUCH	4	0	4	
3	1	jordan	4	0	4	
4	2	CAPUCHA	4	0	4	
7	2	SUETER	4	0	4	
8	3	PANTALON BONBACHO	4	0	4	
9	3	PANTALON MILITAR	4	0	4	
10	4	GORRA PACMAN	4	0	4	
11	4	GORRA TORTUGA NINJA	4	0	4	

Figuras Formulario de Existencias de productos

Se visualizara que cantidad de producto se ingreso , cuantos se vendieron y cuantos quedan.

Pantalla de Ventas

CODIGO	USUARIO	DEPOSITO	FECHA	TOTAL	ESTADO
1	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
2	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
3	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
4	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
5	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
6	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
7	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
8	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
9	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
10	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
11	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
12	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
13	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
14	2	1	20/10/2014 0:00:00	26,00	A
17	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
18	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
19	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
20	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
21	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
22	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
23	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
24	2	1	22/10/2014 0:00:00	26,00	A
25	2	1	23/10/2014 0:00:00	26,00	A

TOTAL \$:598,00

Figuras Formulario de Pedidos realizados

Se visualizara los pedidos realizados por los clientes, además de llevar un total de ganancias.

Pantalla de detalle de pedidos

ADMINISTRACION						[Iniciar sesión]	
Página principal	CONTROL DE PRODUCTOS	TRANSACCIONES	REPORTES	AUDITORIA	Acerca de		
CODIGO	USUARIO	PRODUCTO	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL	ESTADO	
14	2	CAMISETA ROBOT	1	13,00	13,00	A	
16	2	CAMISETA MRAUCH	1	13,00	13,00	A	
17	2	CAMISETA ROBOT	1	13,00	13,00	A	

Figuras Formulario de detalle de pedidos

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

Se visualizara el detalle de todos los pedidos.

Pantalla de registro de depósitos

CONECTADO [HOME](#)

BUSCAR

☐ DEPOSITO ☐ FECHA

CODIGO: 12345

DEPOSITO: **A**

CANTIDAD: 00,0 **B**

FECHA: jueves, 23 de octubre de 2014

ESTADO: A

C

D

ID	DEPOSITO	CANTIDAD	FECHA	ESTADO
1	naw123	26,00	12/12/2012 0:00:00	A
2	PAR	0,00	20/10/2014 0:00:00	A

Figuras Formulario de ingreso de depósitos bancarios

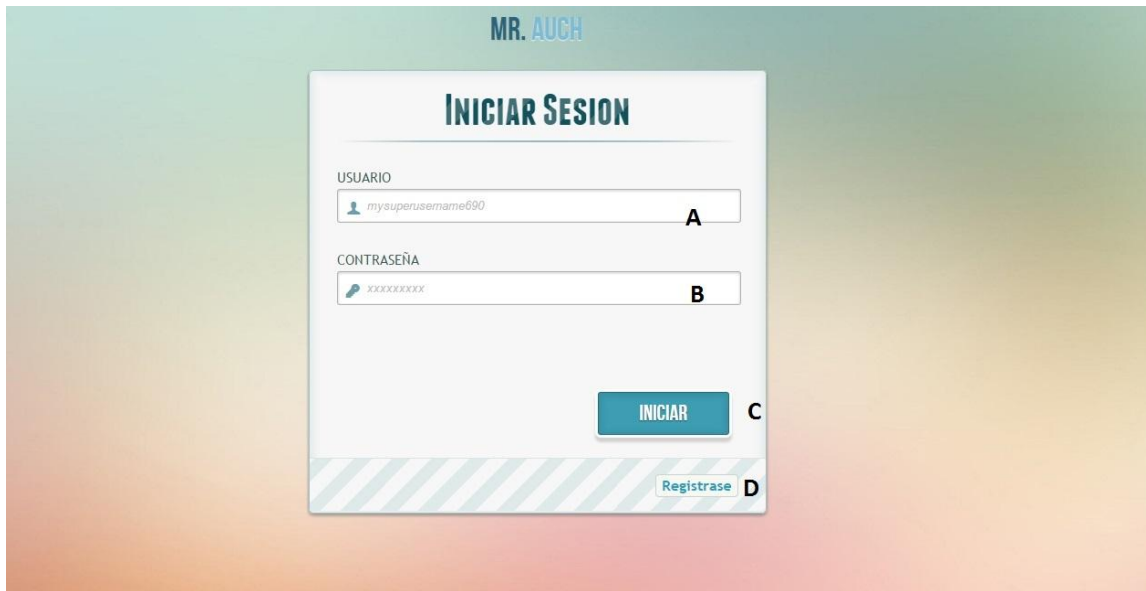
A.-Campo de ingreso del numero del depósito.

B.-Campo de la cantidad del Depósito.

C.-botones de agregar, modificar, eliminar, productos.

D.-Se visualizara los depósitos ingresados.

Pantalla de ingreso



Figuras Formulario de Ingreso

- A.-Campo de usuario, se tendrá que ingresar el usuario.
- B.-campo de contraseña, se tendrá que ingresar la contraseña correspondiente al usuario.
- C.-una vez luego de haber llenado los campos, este botón verificara si el usuario existe.
- D.-si no posee un usuario ni una contraseña, este botón le re direccionara a un formulario de registro.

Pantalla para registrarse

Figuras Formulario de Registro de usuarios

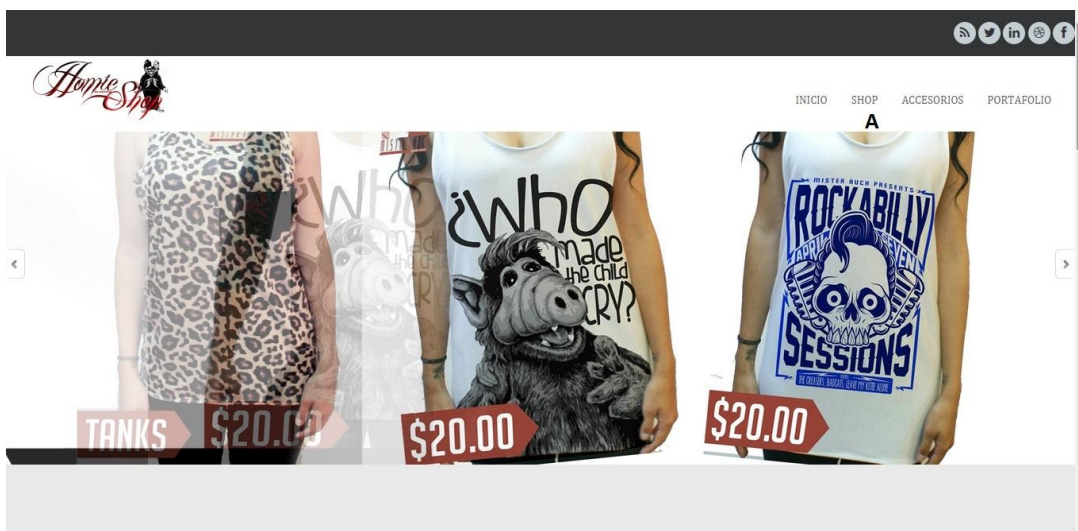
A.-Campo de usuario, se tendrá que ingresar el usuario.

B.-campo de correo, se tendrá que ingresar un correo electrónico

C.-Campo para crear una contraseña.

D.-después de haber llenado todos los campos, este botón le registrara en el sistema.

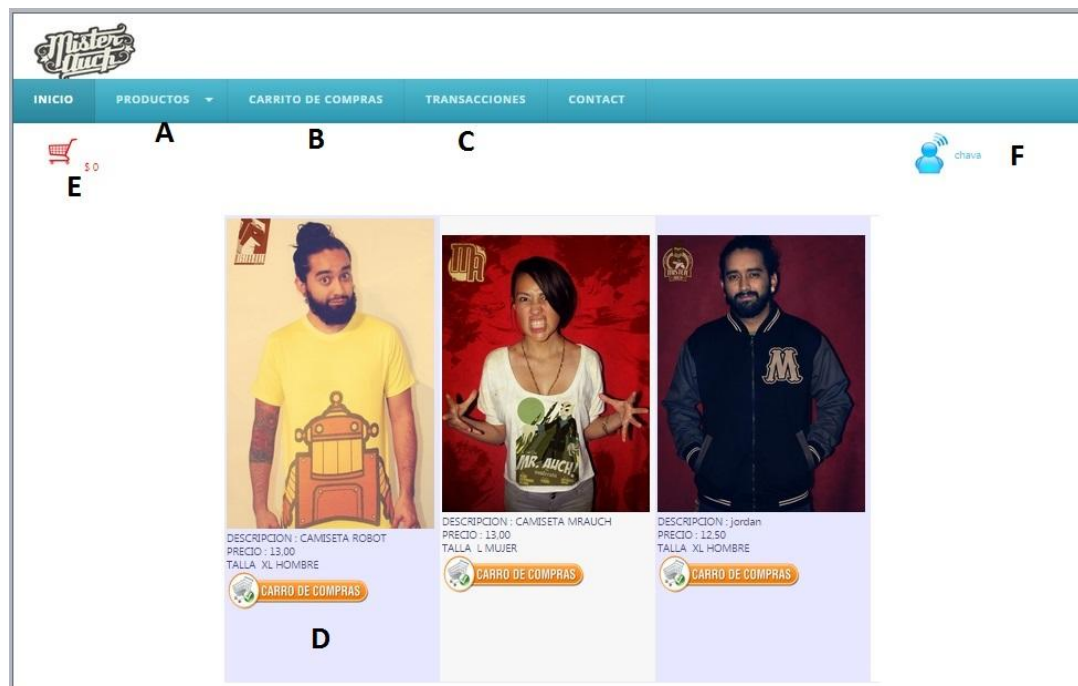
Pantalla Principal



Figuras Formulario Principal

A.-este menú lo re direccionara a los productos q esta a la venta

Catalogo



Figuras Formulario de Productos

- A. Menú de productos, contiene todos los productos a la venta por categorías
- B.-Menú de cotización, este menú lo llevara al formulario donde se esta cotizando sus productos
- C.-Menú transacciones, este menú lo llevara al formulario donde se verificara su depósito bancario
- D,-Contiene toda la información del producto.
- E,- La imagen muestra el total que lleva en su cotización.
- F.-La imagen Muestra el usuario que está en línea.

Pantalla de descripción del producto

The screenshot shows a web application interface for 'Mr. Auch'. The top navigation bar includes links for INICIO, PRODUCTOS, CARRITO DE COMPRAS, TRANSACCIONES, and CONTACT. Below the navigation bar, there is a user profile icon labeled 'chava'. The main content area displays product details for 'CAMISETA ROBOT'. The details include: CODIGO 1, DESCRIPCION CAMISETA ROBOT, CATEGORIA 1, PRECIO \$ 13,00, TALLA XL HOMBRE, STOCK 4, and CANTIDAD 1. There are two buttons: a green 'Añadir al Carrito' button labeled 'B' and a red 'Carrito de Compras' button labeled 'C'. A label 'A' points to the CANTIDAD input field.

Figuras Formulario de Detalle del producto

A.-Campo de unidades, en este campo encogerá la cantidad que desea adquirir del producto.

B..Boton de agregar,este añadirá el producto a el formulario de cotización.

C.-boton de cotización este lo llevara al formulario de cotización.

Pantalla de cotización

The screenshot shows the quotation form in the 'Mr. Auch' application. The top navigation bar is the same as the previous screen. Below the navigation bar, there is a table with the following columns: CODIGO, USUARIO, ID_PRODUCTO, NOMBRE, CANTIDAD, PRECIO, and TOTAL. The table contains one row with the following data: CODIGO 1, USUARIO 2, ID_PRODUCTO 1, NOMBRE CAMISETA ROBOT, CANTIDAD 1, PRECIO 13,00, and TOTAL 13,00. Below the table, there is a green 'Añadir al Carrito' button labeled 'C' and a red 'Carrito de Compras' button labeled 'B'. A label 'A' points to the table header.

Figuras Formulario de Cotización

A.-Este permitirá visualizar los productos q agrego anteriormente.

B.-llevara la cantidad total de sus productos , será el valor q tendrá que ser depositado en la cuenta bancaria.

C.-una vez elegidos todos los productos, este botón guardara su carrito de compras para, luego ser recuperado, previo el depósito bancario.

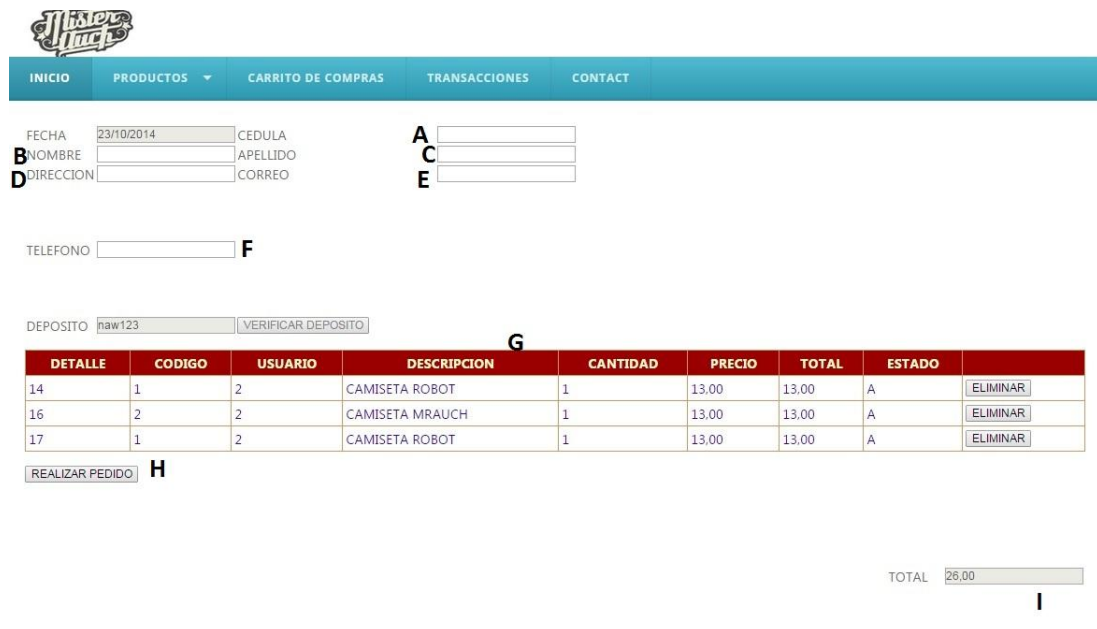
Pantalla de verificación de depósitos



Figuras Formulario de verificación de Depósitos.

A.-Campo de depósito, de deberá llenar el campo con el número del depósito bancario,
B.-Botón de verificación, una vez ingresado el numero del depósito este botón verificara si existe n el sistema o no.

Pantalla de pedido



INICIO PRODUCTOS CARRITO DE COMPRAS TRANSACCIONES CONTACT

FECHA 23/10/2014 CEDULA A
 B NOMBRE C
 D DIRECCION E
 TELEFONO F

DEPOSITO naw123 VERIFICAR DEPOSITO

DETALLE	CODIGO	USUARIO	DESCRIPCION	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL	ESTADO	
14	1	2	CAMISETA ROBOT	1	13.00	13.00	A	ELIMINAR
16	2	2	CAMISETA MRAUCH	1	13.00	13.00	A	ELIMINAR
17	1	2	CAMISETA ROBOT	1	13.00	13.00	A	ELIMINAR

REALIZAR PEDIDO H

TOTAL 26.00 I

Figuras Formulario de Pedidos

A.-En este campo se deberá ingresar el número de la cedula.

B.-En este campo se deberá ingresar el nombre del cliente,

C.-En este campo se deberá ingresar el apellido del cliente,

D.-En este campo se deberá ingresar la dirección del cliente.

E,- En este campo se deberá ingresar el correo del cliente

F.- En este campo se deberá ingresar el teléfono del cliente.

G.-Se visualizar su detalle de pedido,

H.-una vez ingresado todos los campos, este botón generara un pedido al administrador.



INSTITUTO TECNOLÓGICO
“CORDILLERA”

CARRERA DE ANÁLISIS DE SISTEMAS

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA
APLICACIÓN WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de tecnólogo en análisis de
sistemas.

Autor: Cristian Arturo Montero Gavidia

Tutor: Ing.Jhonny Coronel

Quito, Octubre 2014

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA APLICACIÓN
WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

A.03 Manual técnico

INDICE DE ILUSTRACIONES

Título	Página
Ilustración 1 :Ingreso al sistema.....	81
Ilustración 2 :Verificar usuario	81
Ilustración 3 :Lógica verificar usuario	82
Ilustración 4 :GridView	82
Ilustración 5 :Procedimiento almacenado de búsqueda	83
Ilustración 6 :Manejador de búsqueda	83
Ilustración 7 :Código para cargar gridview.....	84
Ilustración 8 :Procedimiento almacenado para insertar datos.....	84
Ilustración 9 :Manejador para insertar datos.....	85
Ilustración 10 :Código para Insertar datos	85
Ilustración 11 :Editar registros	86
Ilustración 12 : Código para seleccionar registro.....	86



Ilustración 1

Para controlar el ingreso y entrada de usuarios al sistema se hace uso llamado a la clase de lógica de negocios, la cuales verifican el usuario para validar la existencia del mismo en el momento de que se inicia la sesión.

Esta imagen es se muestra la clase que verifica el usuario.

```
public static TBL_Usuarios VerificarUsuario(string usuario, string contraseña)
{
    var roles = dc.TBL_Usuarios.FirstOrDefault(rol => rol.usu_login.Equals(usuario)
        & rol.usu_password.Equals(contraseña));

    return roles;
}
```

Ilustración 2

En esta imagen se muestra el llamado que a la clase lógica para verificar el usuario.

```
string usuario = Txt_usuario.Text;
string contraseña = Txt_password.Text;
_usuarioinfo = LOGICA_DE_NEGOCIOS.Logica_Uusuarios.VerificarUsuario(usuario, contraseña);

if (_usuarioinfo != null)
{
    if (_usuarioinfo.usu_login == "HOME")
    {
        lbl_sesion.Text = _usuarioinfo.usu_login;
        string conectado = lbl_sesion.Text;

        HttpCookie conec = new HttpCookie("conec");
        conec.Values["nombre"] = conectado;

        Response.Cookies.Add(conec);
        Response.Redirect("~/FORMULARIOS/frm_producto.aspx", true);
    }
}
```

Ilustración 3

Desarrollo de tablas para el listado de registros.

Para visualizar los registros que se encuentran en la base de datos es necesario realizar una consulta la cual enviara los resultados a cada uno de los campos de la GridView.




CODIGO	CATEGORIA	DESCRIPCION	PRECIO	CANTIDAD	STOCK	RUTA	TALLA	IMAGEN
DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	 Seleccionar
DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	 Seleccionar
DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	DataBound	 Seleccionar

Ilustración 4

Código utilizado para realizar la consulta a la base de datos.

Esta imagen muestra el procedimiento almacenado de búsqueda o listado de productos que será llamado desde la lógica de negocios.

```
public List<ENTproducto> ListarProdcuto(ENTproducto PRODUCTO)
{
    SqlConnection cnn = new SqlConnection(conexion.conexionC());
    cnn.Open();
    SqlCommand cmd = new SqlCommand("SPSB_PRODUCTO", cnn);
    cmd.Parameters.Add("@OP", SqlDbType.NVarChar,1).Value = PRODUCTO.iOP;
    cmd.Parameters.Add("@DATO", SqlDbType.NVarChar,30).Value = PRODUCTO.iDATO;
    cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;

    List<ENTproducto> coleccion = new List<ENTproducto>();
    IDataReader lector = cmd.ExecuteReader();
    while (lector.Read())
    {
        ENTproducto lis = new ENTproducto()
        {
            iCODPRO = lector.GetInt32(0),
            iCODCAT = lector.GetInt32(1),
            iDESCRIPPRO = lector.GetString(2),
            iPRECIOPRO = lector.GetDecimal(3),
            iCANTIDADPRO = lector.GetString(4),
            iSTOCKPRO = lector.GetString(5),
            iIMAGENPRO = lector.GetString(6),
            iTALLAPRO = lector.GetString(7),
            iSALIDAS =lector.GetString(8),

        };
        coleccion.Add(lis);
    }
    return coleccion;
}
```

Ilustración 5

Esta imagen nos muestra el manejador que utilizara el Gridview para llamar al procedimiento almacenado.

```
public class manejador_producto
{
    productoDALC productoD = new productoDALC();
    public List<ENTproducto> listarproducto(ENTproducto producto)
    {
        return productoD.ListarProdcuto(producto);
    }

    public Boolean insertarproducto(ENTproducto producto)
    {
        return productoD.InsertarProducto(producto);
    }

    public Boolean EliminarProducto (ENTproducto producto)
    {
        return productoD.eliminarProducto(producto);
    }
}
```

Ilustración 6

Esta imagen muestra el código que utiliza el Gridview del formulario para llamar al procedimiento almacenado.

```
private void cargarGridProducto(string[] dato)
{
    productoE.iOP = dato[0];
    productoE.iDATO = dato[1];
    gdv_producto.DataSource = productoM.listarproducto(productoE);
    gdv_producto.DataBind();
}
```

Ilustración 7

Guardado de registros en la base datos.

Para realizar la inserción de registros se utiliza procedimientos almacenados.

Esta imagen muestra el código del procedimiento almacenado que insertara la información del formulario en la base de datos.

```
public Boolean InsertarProducto(ENTproducto PRODUCTO)
{
    SqlConnection cnn = new SqlConnection(conexion.conexionC());
    cnn.Open();
    SqlCommand cmd = new SqlCommand("SPSA_PRODUCTO", cnn);
    cmd.Parameters.Add("@procodigo", SqlDbType.Int).Value = Convert.ToInt32(PRODUCTO.iCODPRO);
    cmd.Parameters.Add("@catcodigo", SqlDbType.Int).Value = Convert.ToInt32(PRODUCTO.iCODCAT);

    cmd.Parameters.Add("@prodescripcion", SqlDbType.NVarChar, 50).Value = PRODUCTO.iDESCRIPPRO;
    cmd.Parameters.Add("@proprecio", SqlDbType.Decimal).Value = PRODUCTO.iPRECIOPRO;
    cmd.Parameters.Add("@procantidad", SqlDbType.NVarChar, 50).Value = PRODUCTO.iCANTIDADPRO;
    cmd.Parameters.Add("@prostock_actual", SqlDbType.NVarChar, 50).Value = PRODUCTO.iSTOCKPRO;
    cmd.Parameters.Add("@proimagen", SqlDbType.NVarChar, 50).Value = PRODUCTO.iIMAGENPRO;
    cmd.Parameters.Add("@protalla", SqlDbType.NVarChar, 50).Value = PRODUCTO.iTALLAPRO;
    cmd.Parameters.Add("@prosalidas", SqlDbType.NVarChar, 50).Value = PRODUCTO.iSALIDAS;

    cmd.CommandType = CommandType.StoredProcedure;

    int exito = cmd.ExecuteNonQuery();
    if (exitito == 0)
    {
        return false;
    }
    else
    {
        return true;
    }
}
```

Ilustración 8

.Esta imagen nos muestra el manejador que el botón guardar utilizará para hacer el llamado al store procedure.

```
public Boolean insertarproducto(ENTproducto producto)
{
    return productoD.InsertarProducto(producto);
}
```

Ilustración 9

Esta imagen nos muestra el guardado en la base de datos de cada uno de los textos.

```
int cantidad = int.Parse(txt_stockinicial.Text) - int.Parse(txt_stockactual.Text);
string cantidad1 = Convert.ToString(cantidad);
String url = @"E:\AD\Tesis\Tesis\imagenes\" + txt_descripcion.Text + ".jpg";
FileUpload1.SaveAs(url);
//OpenFileDialog dd=new OpenFileDialog();
//DialogResult
txt_url.Text = url;
//Image1.ImageUrl = url;
productoE.iCODPRO = int.Parse(txt_codigo.Text);
productoE.iDESCRIPRO = txt_descripcion.Text;
productoE.iPRECIOPRO = Convert.ToDecimal(txt_precio.Text);
productoE.iCANTIDADPRO = cantidad1;
productoE.iSTOCKPRO = txt_stockactual.Text;
productoE.iTALLAPRO = txt_talla.Text;
productoE.iIMAGENPRO = txt_url.Text;

productoE.iCODCAT = cmb_categoria.SelectedIndex;

productoM.insertarproducto(productoE);
//
// LBL_MENSAJE.Visible = true;
//ACTUALIZAMOS GRIDVIEW
string[] dato = { "1", "hfhgd" };
cargarGridProducto(dato);
limpiar();
Response.Write("<script language='Javascript'>window.alert('REGISTRO GUARDADO.');

```

Ilustración 10

Edición de registros

Para editar registros que se hayan guardado con anterioridad es el mismo proceso que se usa para insertar registros, ya que primero listamos los datos en una Gridview como se muestra a continuación:


CODIGO	CATEGORIA	DESCRIPCION	PRECIO	CANTIDAD	STOCK	RUTA	TALLA	IMAGEN
1	1	CAMISETA ROBOT	1300	4	4	~/imagenes/CAMISETA ROBOT.jpg	XL HOMBRE	 <input type="button" value="Seleccionar"/>

Ilustración 11

Para editar primero seleccionaremos el registro deseado .La siguiente imagen nos muestra el código para seleccionar el registro que posteriormente va a ser modificado con el mismo método de insertar de la imagen anterior.

```
protected void gdv_producto_SelectedIndexChanged(object sender, EventArgs e)
{
    int fila = gdv_producto.SelectedIndex;
    txt_codigo.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[0].Text;
    cmb_categoria.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[1].Text;
    txt_descripcion.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[2].Text;
    txt_precio.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[3].Text;
    txt_stockinicial.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[4].Text;
    txt_stockactual.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[5].Text;
    txt_url.Text = this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[6].Text;
    txt_talla.Text=this.gdv_producto.Rows[fila].Cells[7].Text;
    HABILITAR();
}
```

Ilustración 12

Script de la Base de Datos

Create table [TBL_Usuarios]

```
(
    [usu_codigo] Integer NOT NULL,
    [usu_login] Varchar(50) NULL,
```

```
[usu_password] Varchar(50) NULL,  
[usu_correo] Varchar(20) NULL,  
Primary Key ([usu_codigo])  
)  
go
```

```
Create table [TBL_vitacora]  
(  
    [vit_codigo] Bigint NOT NULL,  
    [vit_usuario] Varchar(50) NULL,  
    [vit_fecha_ingreso] Datetime NULL,  
Primary Key ([vit_codigo])  
)  
go
```

```
Create table [Tbl_ventas]  
(  
    [cod_fac] Integer NOT NULL,  
    [fac_num] Varchar(20) NULL,  
    [fac_fecha] Datetime Default ac NULL,  
    [fac_total] Decimal(18,2) NULL,  
    [fac_estado] Varchar(5) NULL,  
    [ban_cod] Integer NOT NULL,  
    [usu_codigo] Integer NOT NULL,  
Primary Key ([cod_fac])
```

)

go

Create table [TBL_producto]

(

 [pro_codigo] Integer NOT NULL,

 [cat_codigo] Integer NOT NULL,

 [pro_descpcion] Varchar(20) NULL,

 [pro_precio] Char(18) NULL,

 [pro_cantidad] Varchar(10) NULL,

 [pro_stock_actual] Varchar(10) NULL,

 [pro_imagen] Varchar(200) NULL,

 [pro_talla] Varchar(10) NULL,

Primary Key ([pro_codigo])

)

go

Create table [TBL_banco]

(

 [ban_cod] Integer NOT NULL,

 [ban_deposito] Varchar(10) NULL,

 [ban_fecha] Datetime NULL,

 [ban_cantidad] Decimal(18,2) NULL,

Primary Key ([ban_cod])

)

go

Create table [TBL_categoria]

```
(  
    [cat_codigo] Integer NOT NULL,  
    [cat_descripcion] Varchar(20) NULL,  
    Primary Key ([cat_codigo])  
)
```

go

Create table [TBL_Cliente]

```
(  
    [cli_cod] Integer NOT NULL,  
    [cod_fac] Integer NOT NULL,  
    [cli_nombre] Varchar(20) NULL,  
    [cli_apellido] Varchar(20) NULL,  
    [cli_direccion] Varchar(20) NULL,  
    [cli_correo] Varchar(20) NULL,  
    [cli_telefono] Varchar(20) NULL,  
    [fac_numero] Varchar(50) NULL,  
    Primary Key ([cli_cod])  
)
```

go

Create table [TBL_detalle]

```
(  
    [det_cod] Integer NOT NULL,  
    [usu_codigo] Integer NOT NULL,  
    [pro_codigo] Integer NOT NULL,  
    [det_descripcion] Varchar(50) NULL,  
    [det_cantidad] Varchar(10) NULL,  
    [det_precio] Decimal(18,0) NULL,  
    [det_total] Decimal(18,0) NULL,  
    [det_estado] Varchar(1) NULL,  
    Primary Key ([det_cod])  
)  
  
go  
  
Alter table [TBL_detalle] add foreign key([usu_codigo]) references [TBL_Usuarios]  
([usu_codigo]) on update no action on delete no action  
  
go  
  
Alter table [Tbl_ventas] add foreign key([usu_codigo]) references [TBL_Usuarios]  
([usu_codigo]) on update no action on delete no action  
  
go  
  
Alter table [TBL_Cliente] add foreign key([cod_fac]) references [Tbl_ventas]  
([cod_fac]) on update no action on delete no action  
  
go  
  
Alter table [TBL_detalle] add foreign key([pro_codigo]) references [TBL_producto]  
([pro_codigo]) on update no action on delete no action  
  
go
```

```
Alter table [Tbl_ventas] add foreign key([ban_cod]) references [TBL_banco]
```

```
([ban_cod]) on update no action on delete no action
```

```
go
```

```
Alter table [TBL_producto] add foreign key([cat_codigo]) references [TBL_categoria]
```

```
([cat_codigo]) on update no action on delete no action
```

```
go
```

```
Set quoted_identifier on
```

```
go
```



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE ANÁLISIS DE SISTEMAS

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA
APLICACIÓN WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de tecnólogo en análisis de
sistemas.

Autor: Cristian Arturo Montero Gavidia

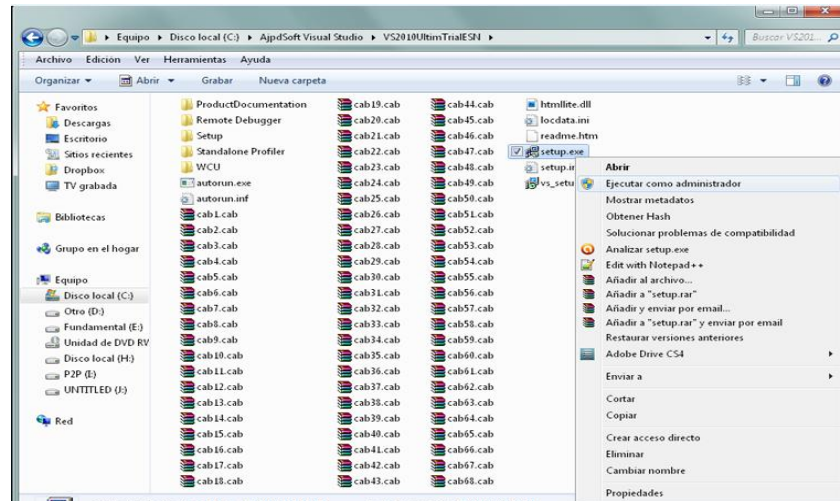
Tutor: Ing.Jhonny Coronel

“CONTROL DE VENTAS Y PROMOCIÓN DE PRODUCTOS MEDIANTE UNA APLICACIÓN
WEB PARA LA EMPRESA MR.AUCH”

A.04 Manual de instalación

INDICE

Figuras de instalación 1 : Ejecutar como administrador	94
Figuras de instalación 2 : Indica el inicio de la instalación.....	94
Figuras de instalación 3 : enviar información	95
Figuras de instalación 4: Aceptación de términos de Licencia	95
Figuras de instalación 5 : Características de instalación.....	96
Figuras de instalación 6 : Leguaje de instalación.....	96
Figuras de instalación 7 : Inicio de instalación de componentes	98
Figuras de instalación 8 : Finalización de instalación.....	98
Figuras de instalación 9 : Reinicio del sistema operativo	99
Figuras de instalación 10 : Iniciar instalación.....	99
Figuras de instalación 11 : Configuración de entorno	100
Figuras de instalación 12 : Ejecutamos Visual Studio	100
Figuras de instalación 13 : Inicio de instalación de sql server 2008 r2.....	101
Figuras de instalación 15 : Archivos auxiliares	102
Figuras de instalación 14 : Verificación de reglas	102
Figuras de instalación 16 : Clave del producto	103
Figuras de instalación 17 : Términos de licencia	104
Figuras de instalación 18 : Selección de características.....	105
Figuras de instalación 19 : Configuración de instancia	106
Figuras de instalación 20 : Requisitos de espacio de disco.....	106
Figuras de instalación 21 : Configuración del servidor	107
Figuras de instalación 22 : Configuración del servidor paso 2	108
Figuras de instalación 23 : Motor de base datos	108
Figuras de instalación 24 : Análisis services.....	109
Figuras de instalación 25 : Motor de base de datos	110
Figuras de instalación 26 : Configuración de Analysis Services	110
Figuras de instalación 27 : Configuración de Reporting Services	111
Figuras de instalación 28 : Informe de Errores y de uso.....	112
Figuras de instalación 29 : Reglas de Instalación	113
Figuras de instalación 31 : Progreso de instalación	113
Figuras de instalación 33: Operación completada	114
Figuras de instalación 32: Progreso de instalación	114
Figuras de instalación 34 : Programa instalado.....	115



Figuras de instalación 1: Ejecutar como administrador

Ejecutar el instalador para instalar debemos hacer clic derecho sobre el icono y seleccionar “Ejecutar como administrador”.



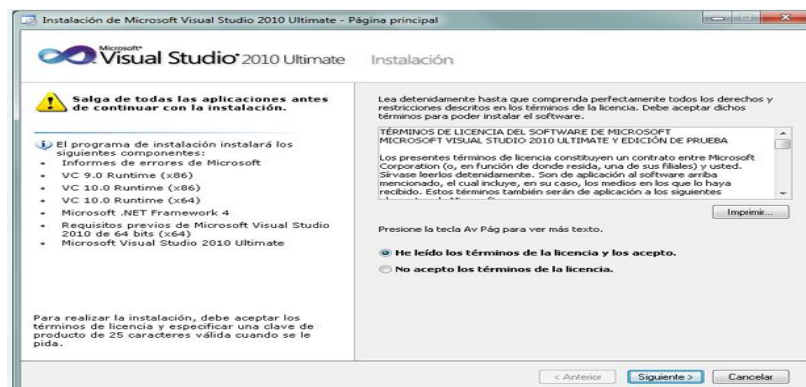
Figuras de instalación 2: Indica el inicio de la instalación

Se iniciara el asistente para la instalación del Visual Studio 2010, pulsamos en “Instalar Microsoft Visual Studio 2010”.



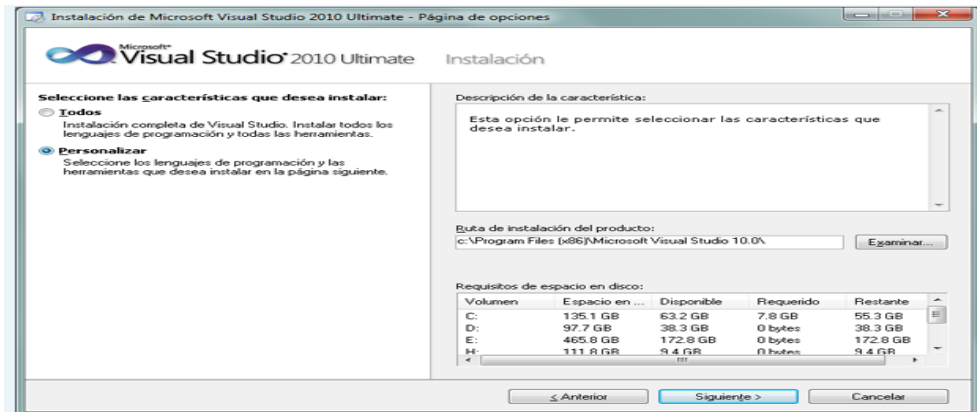
Figuras de instalación 3: enviar información

En el primer paso de la instalación desmarcamos “Si, enviar a Microsoft Corporation información sobre la instalación” (si no queremos enviar esta información) y pulsamos “Siguiente”.



Figuras de instalación 4 Aceptación de términos de Licencia

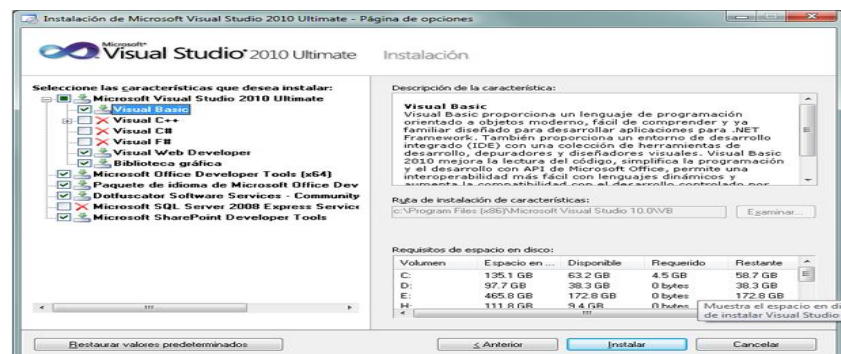
Leer los términos de licencia del software, si estamos de acuerdo marcaremos “he leído los términos de licencia y los acepto”. Pulsaremos “Siguiente” para continuar.



Figuras de instalación 5 :Características de instalación

Seleccionar las características a instalarse

A continuación marcaremos “Personalizar” para seleccionar los lenguajes de programación y las herramientas que se quieran instalar. En “Ruta de instalación del producto” indicaremos la unidad y carpeta de destino de la instalación.



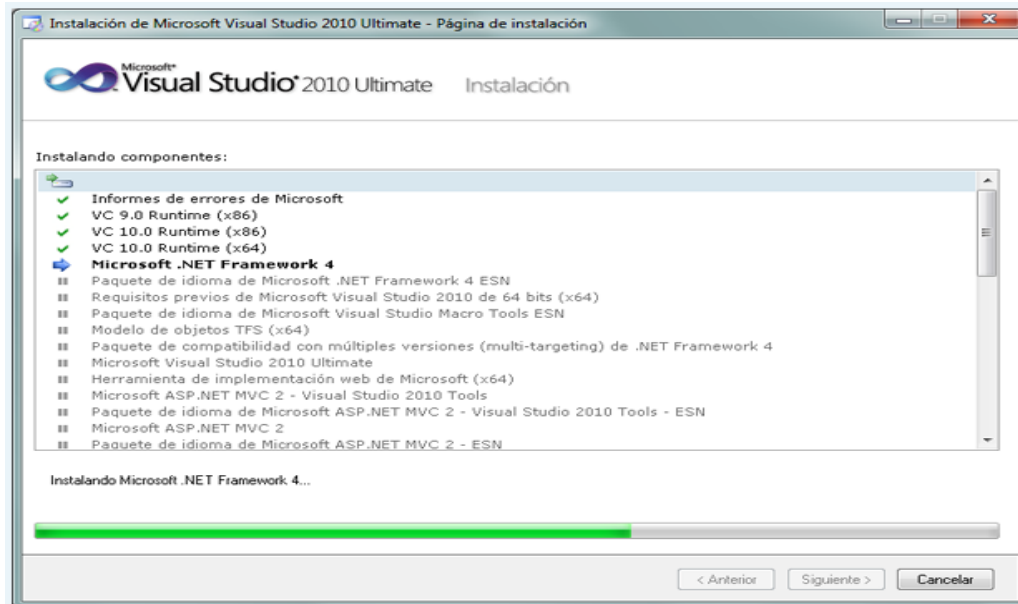
Figuras de instalación 6: Lenguaje de instalación . Seleccionar lenguajes para instalar

Seleccionamos los ítems a instalar:

- Visual Basic.
- Visual C++.
- Visual C#.

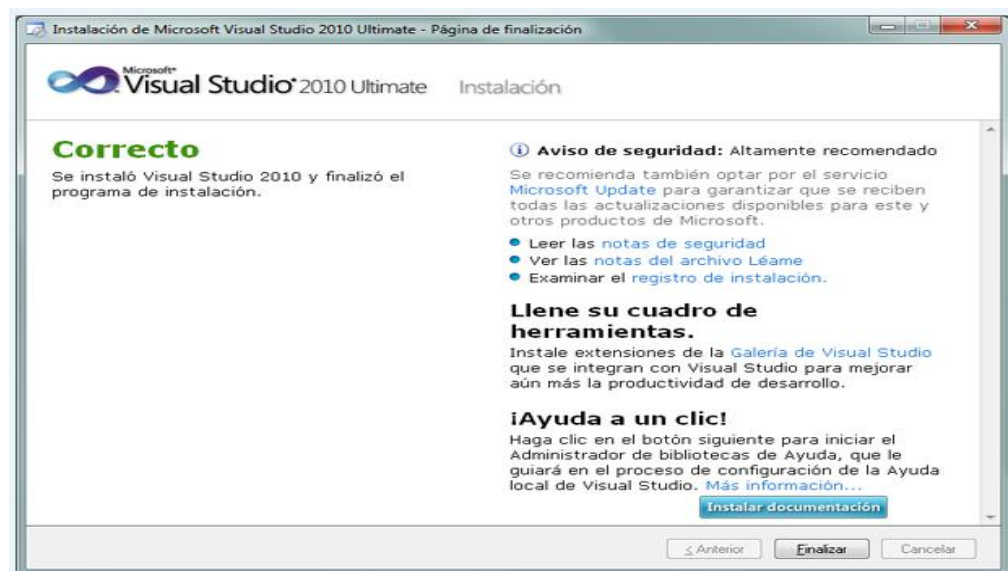
- Visual F#.
- Microsoft Office Developer Tools.
- Dotfuscator Software Services.
- Microsoft SQL Server 2008 Express.
- Microsoft SharePoint Developer Tools.

Una vez seleccionadas las características a instalar pulsaremos en el botón "Instalar":



*Figuras de instalación 7:*Inicio de instalación de componentes

Instalando los componentes de Visual Studio 2010 Ultimate



*Figuras de instalación 8 :*Finalización de instalación

Tras la instalación, el asistente para instalar Visual Studio mostrará la ventana, con el texto "Correcto. Se instaló Visual Studio 2010 y finalizó el programa de instalación". Pulsaremos "Finalizar".

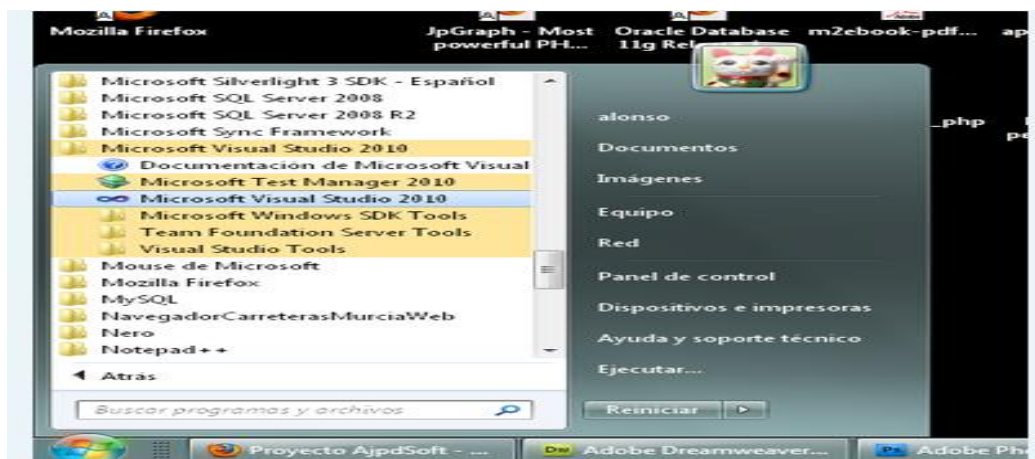


Figuras de instalación 9: Reinicio del sistema operativo

Reinicio del computador después de la instalación

Tras el proceso de instalación puede que pida reiniciar el equipo.

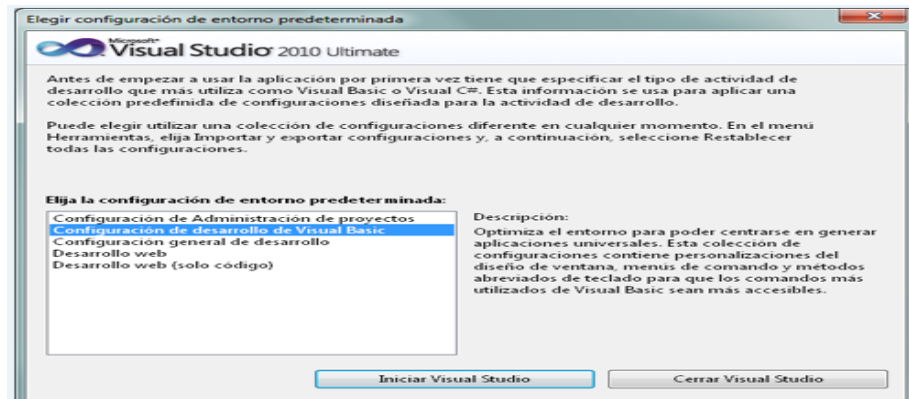
Con el texto: "Debe reiniciar el equipo para completar la instalación. El programa de instalación continuará automáticamente después de haber reiniciado el equipo".



Figuras de instalación 10: Iniciar instalación

Iniciar Visual Studio.

Desde el botón "Iniciar" - "Todos los programas" podremos ver el grupo de programas "Microsoft Visual Studio 2010".

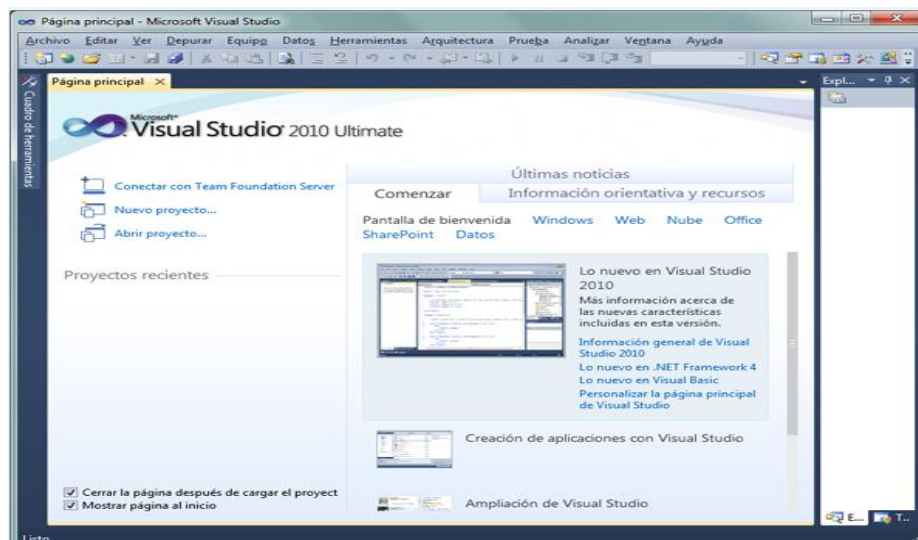


Figuras de instalación 11: configuración de entorno

Elegir configuración de entorno.

Tras iniciar por primera vez Microsoft Visual Studio 2010 Ultimate, seleccionaremos la configuración de entorno predeterminada.

Seleccionamos "Iniciar Visual Studio".

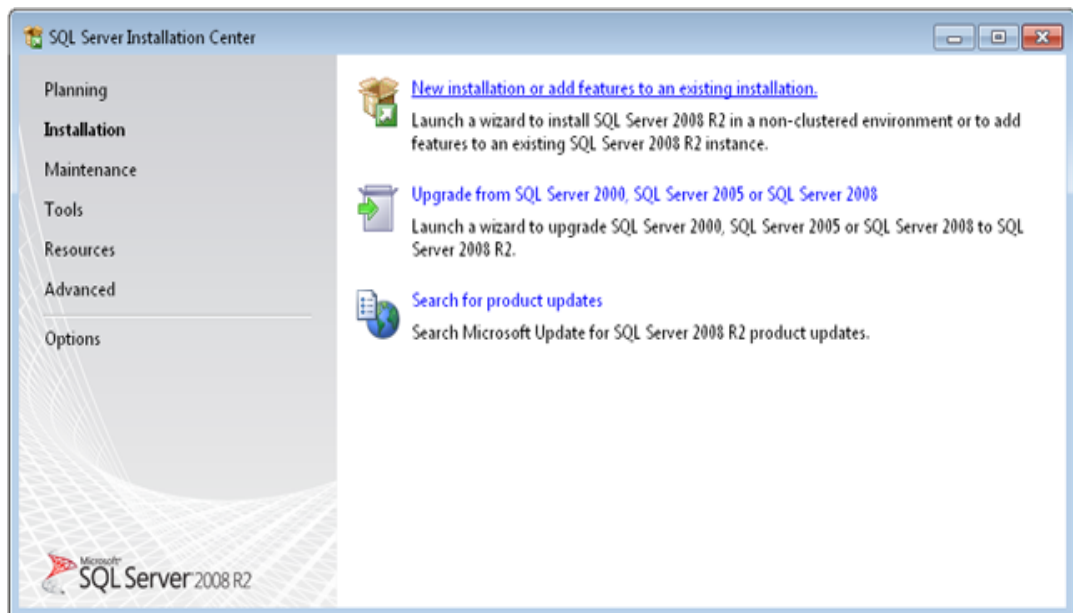


Figuras de instalación 12: Ejecutamos Visual Studio

Pantalla Principal del Visual Studio

D.01.02 Instalación de SQLSERVER 2008 R2

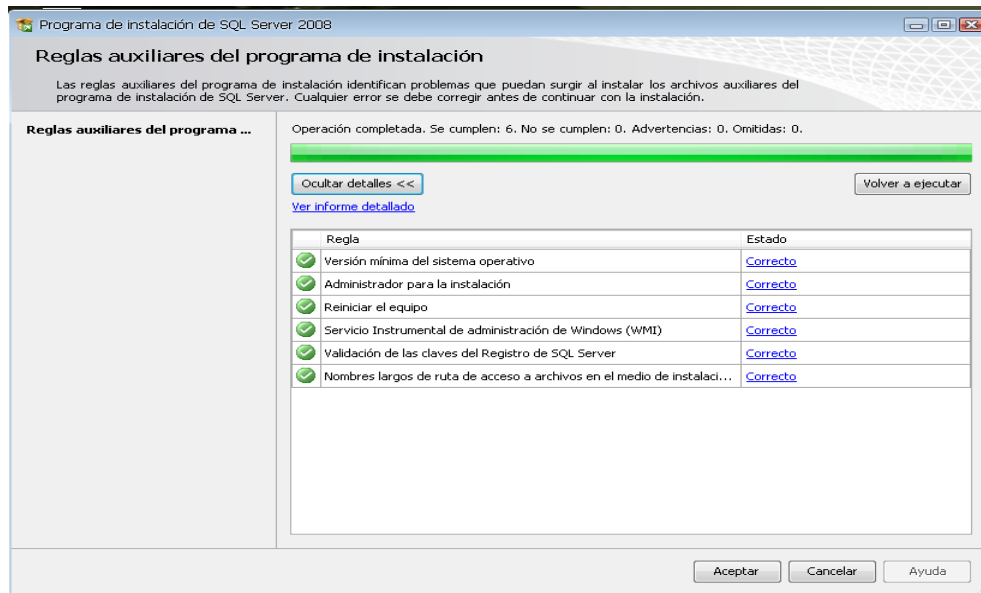
Primero se ejecuta la instalación de SQL SERVER 2008 desde el CD, luego nos sale un ventana que es el asistente de la Instalación, hacemos clic en la Pestaña “Instalación” y luego en la opción “Nueva Instalación independiente de SQL Server o agregar características a una instalación existente.”



Figuras de instalación 13: Inicio de instalación de sql server 2008 r2

Indica la Pantalla de Inicio de instalación de SQLSERVER 2008 R2

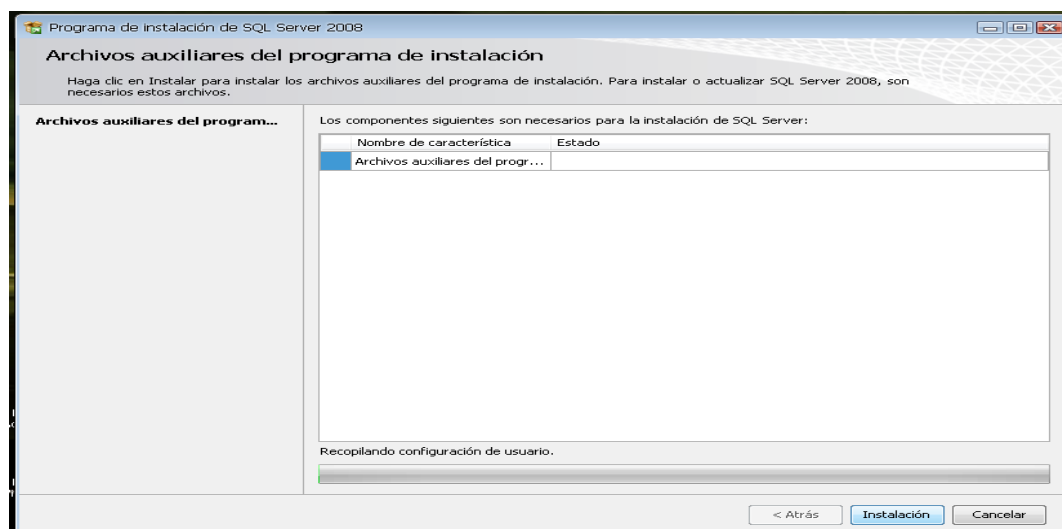
En la siguiente ventana comienza a cargar algunas Reglas auxiliares que son necesarias para la instalación de SQL Server 2008, si todos están en Estado **Correcto** hacer clic en el botón siguiente de lo contrario si no están algunos en Estado **Correcto** no se puede seguir o continuar con la instalación (para ver las reglas clic en el botón mostrar detalles).



Figuras de instalación 14: Verificación de reglas

Verifica todas las reglas necesarias para la instalación

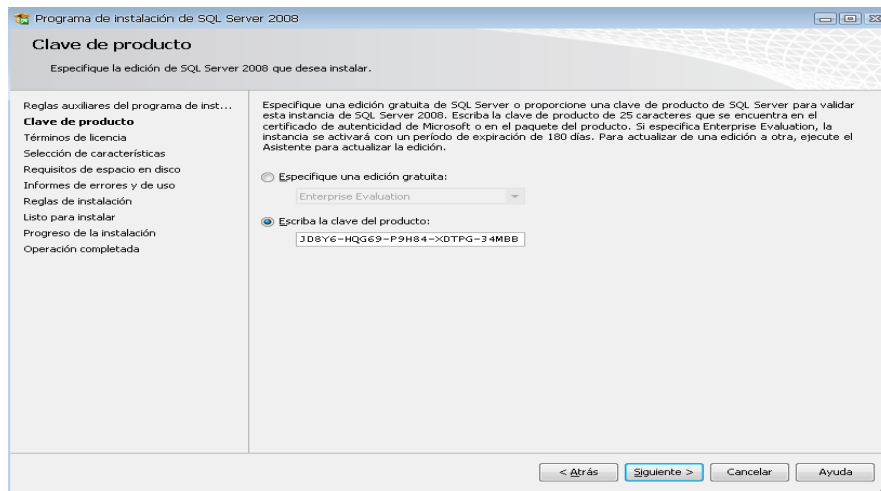
En la siguiente ventana solo hacemos clic en el botón instalación para instalar algunos archivos auxiliares del programa de Instalación.



Figuras de instalación 15: Archivos auxiliares

Damos clic en instalación para que la instalación empiece.

Luego de haber instalado los archivos auxiliares que son necesarios para la Instalación de SQL Server 2008, la siguiente ventana que nos sale es la clave del producto y nos dan dos opciones: "Especifique una edición gratuita" y "Escriba la clave del Producto", por defecto sale seleccionado la segunda opción y la clave, así que solo damos clic en el botón siguiente



Figuras de instalación 16:Clave del producto

En esta ventana solo damos clic en siguiente ya que por defecto viene la clave del producto.

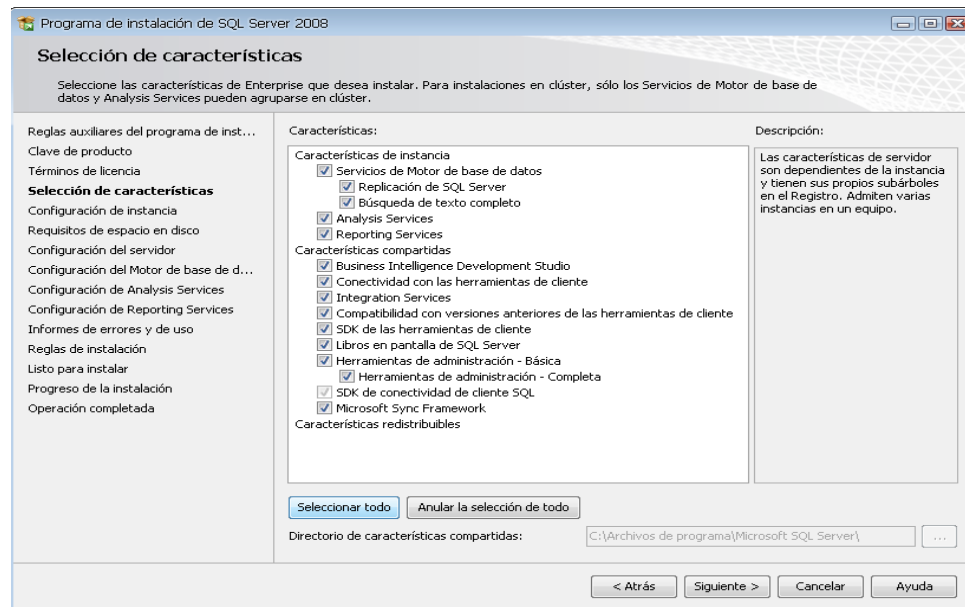
En esta ventana es si sobre los términos de la licencia del producto, hacemos clic en la opción "Acepto los términos de licencia" y luego clic en Siguiete.



Figuras de instalación 17: Términos de licencia

Aquí aceptamos los términos de licencia.

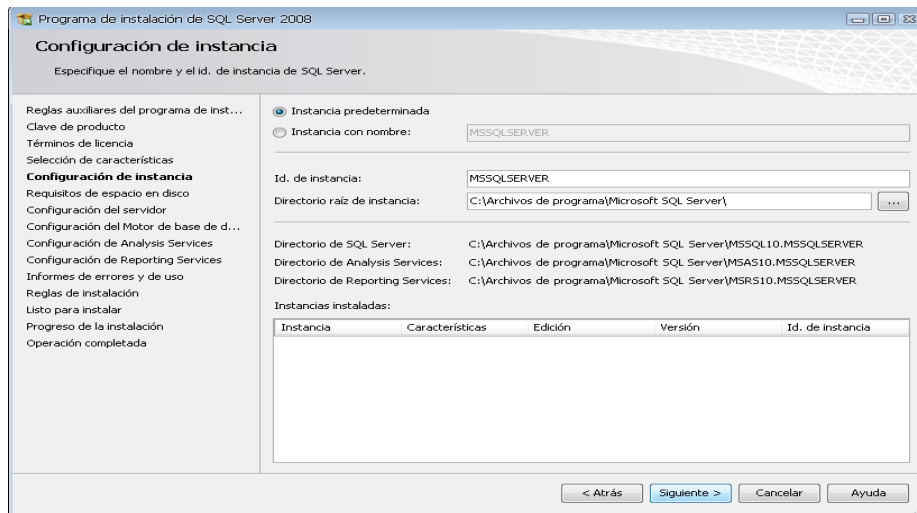
La siguiente ventana que nos muestra son las características que queremos agregar a la instalación, lo recomendable es seleccionar todas las características y luego clic en Siguiente.



Figuras de instalación 18 :Selección de características

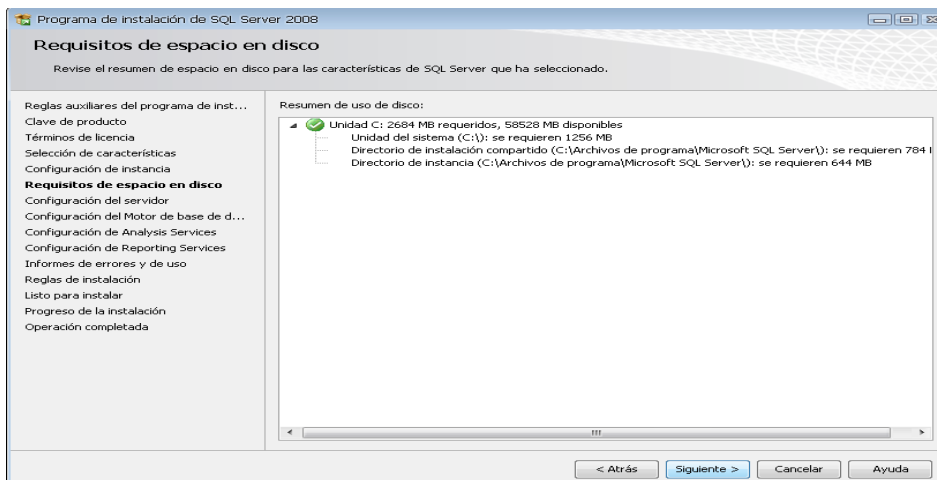
Aquí seleccionamos las características que se agregaran a la instalación

Luego de haber agregado las características, la siguiente ventana a mostrar es sobre la configuración de la instancia de SQL Server 2008; es decir el nombre de la instalación, su ID y su ubicación en donde se instalará el producto. Nos dan 2 opciones: "Instancia predeterminada" y "Instancia con nombre", seleccionar la primera opción y luego clic en siguiente. En la siguiente ventana también damos clic en siguiente.



Figuras de instalación 19 : Configuración de instancia

Aquí configuramos la instancia, el ID y la dirección donde se realizara la instalación.

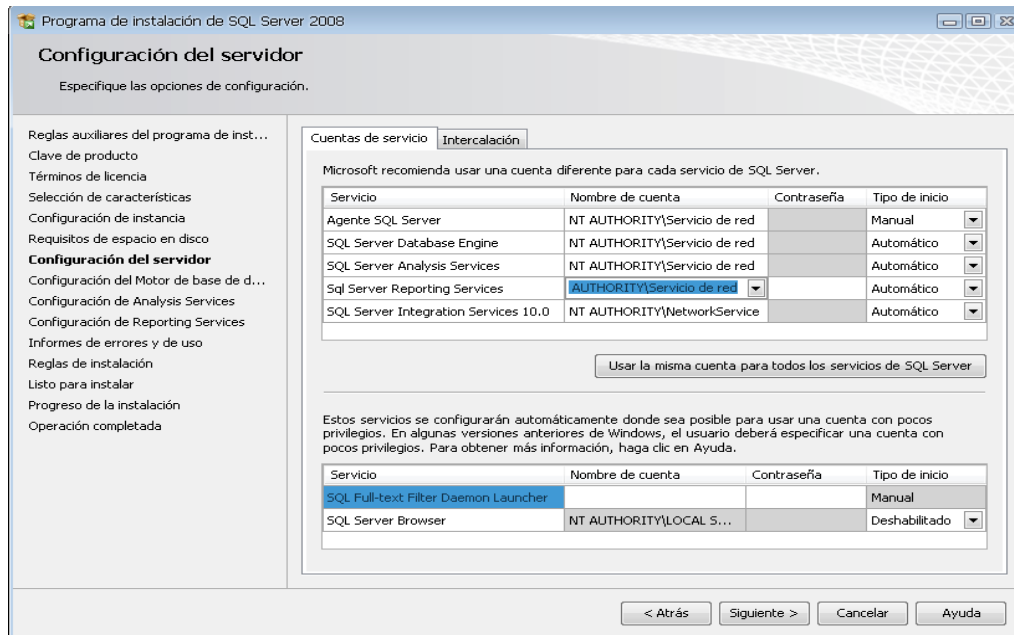


Figuras de instalación 20 : Requisitos de espacio de disco

Aquí nos verifica el espacio en el disco

En la siguiente ventana configuramos el servidor y para eso nos pide una cuenta de usuario, lo cual podemos crear un usuario específico para la instalación SQL, o de lo contrario podemos usar el usuario actual. En este caso usaremos "NT

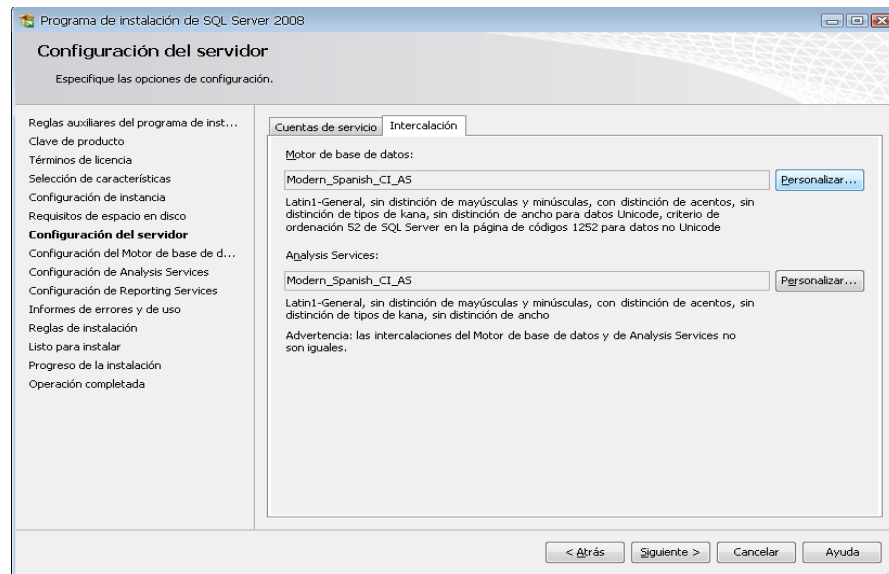
AUTHORITY\Servicio de red”, luego damos clic en la pestaña “INTERCALACION”.



Figuras de instalación 21 : Configuración del servidor

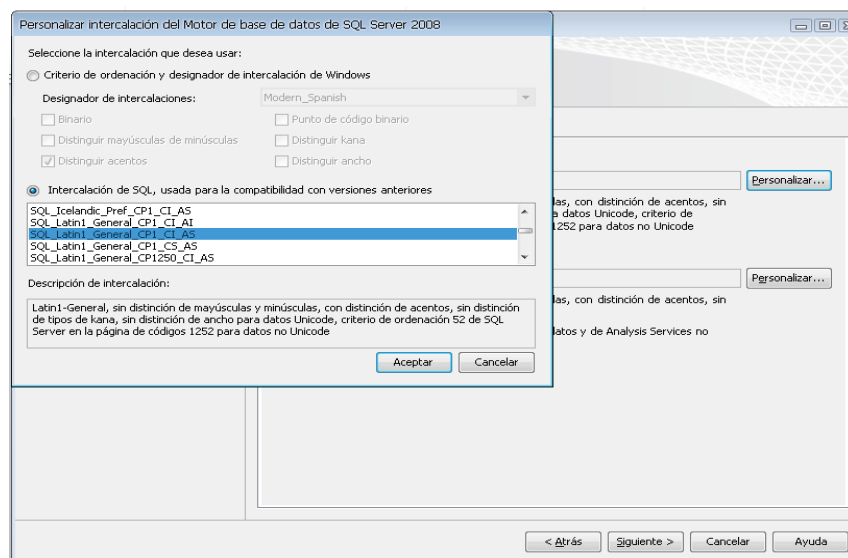
En esta ventana configuramos el servidor.

En esta pestaña de Intercalación configuramos el “motor de Base de Datos” y el “Servicio de Análisis”, para lo cual hacemos clic en el botón Personalizar en cada uno. Luego lo personalizamos como nos muestra las figuras “Motor de base de datos” y “AnalysisServices” y luego hacemos clic en siguiente.

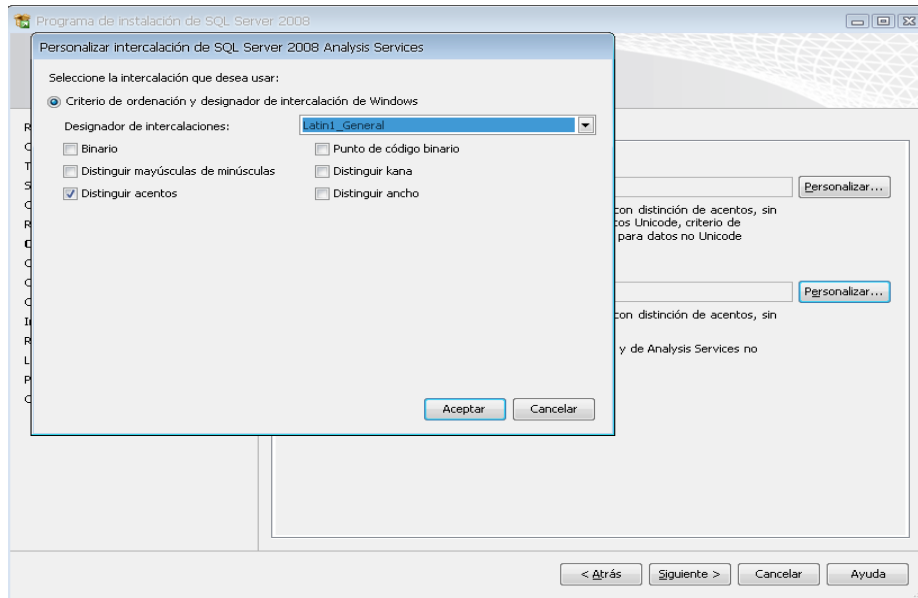


Figuras de instalación 22 : Configuración del servidor paso 2

Configuración de servidor

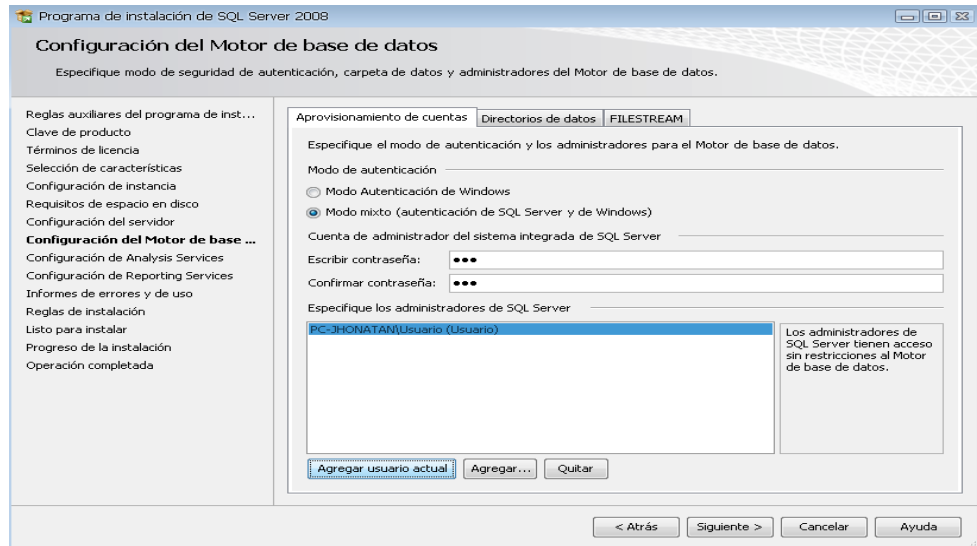


Figuras de instalación 23 : Motor de base datos



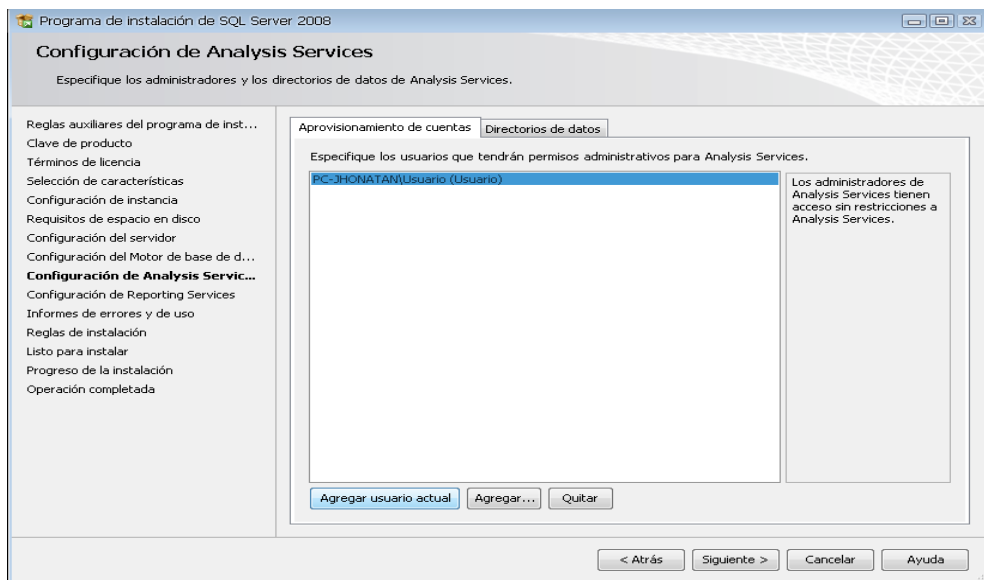
Figuras de instalación 24 : Análisis services

Luego la siguiente ventana que nos muestra es la configuración del MOTOR DE BASE DE DATOS, nos dan 2 opciones MODO AUTENTICACION DE WINDOWS Y MODO MIXTO (autenticación de SQL Server y de Windows). Lo recomendable es seleccionar el MODO MIXTO, al seleccionar esta opción se activan las cajas de contraseña para el inicio de sesión de autenticación de SQL Server. Luego nos pide que agreguemos los administradores de SQL Server para lo cual agregamos el usuario actual; luego clic en siguiente. La siguiente ventana a mostrar también agregamos el usuario actual y luego siguiente.



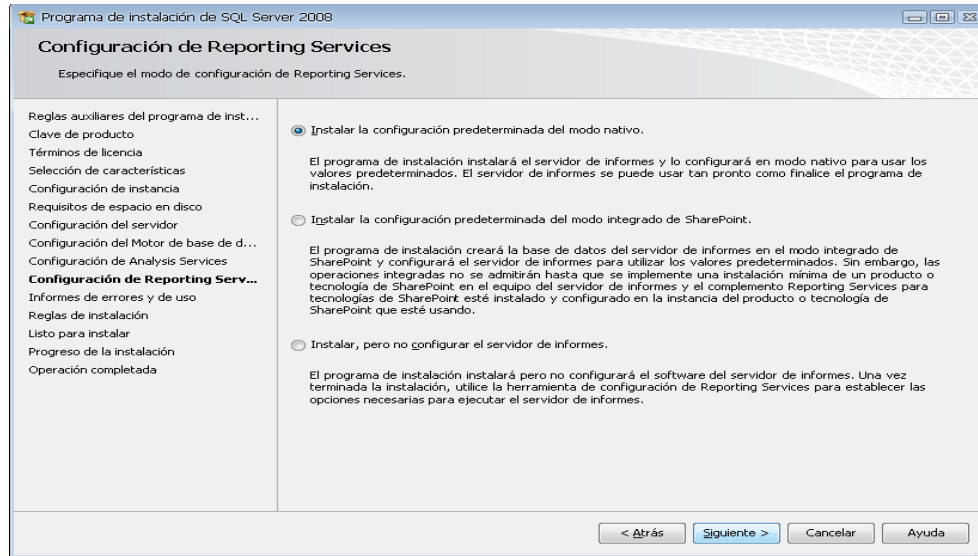
Figuras de instalación 25 Motor de base de datos

Configuración del Motor de Base de Datos

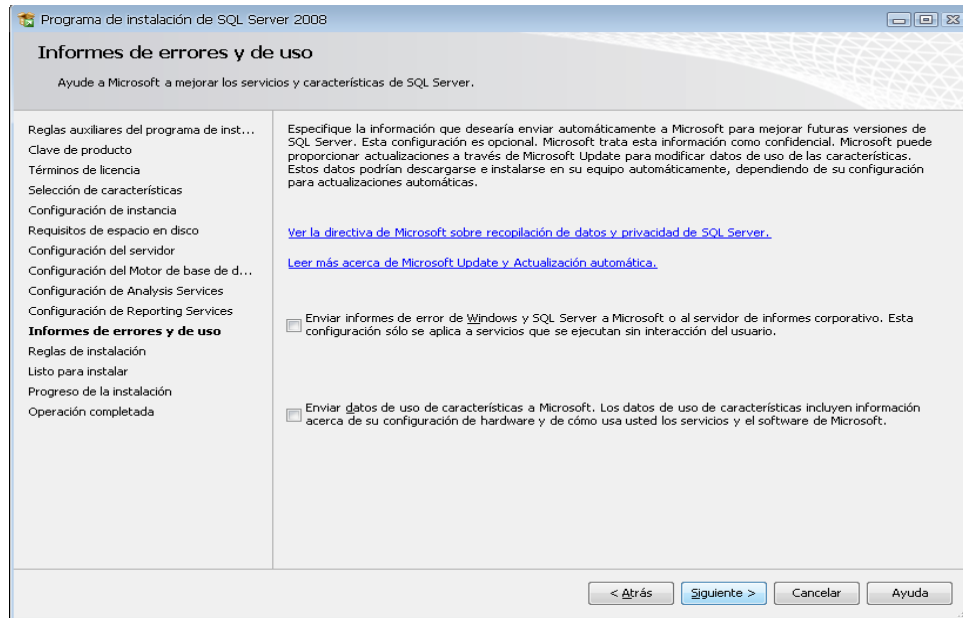


Figuras de instalación 26 : Configuración de Analysis Services

En esta ventana de Configuración de Reporting Services también nos dan 3 opciones, por defecto sale seleccionado la primera opción, así que solo damos clic en siguiente (2 veces).

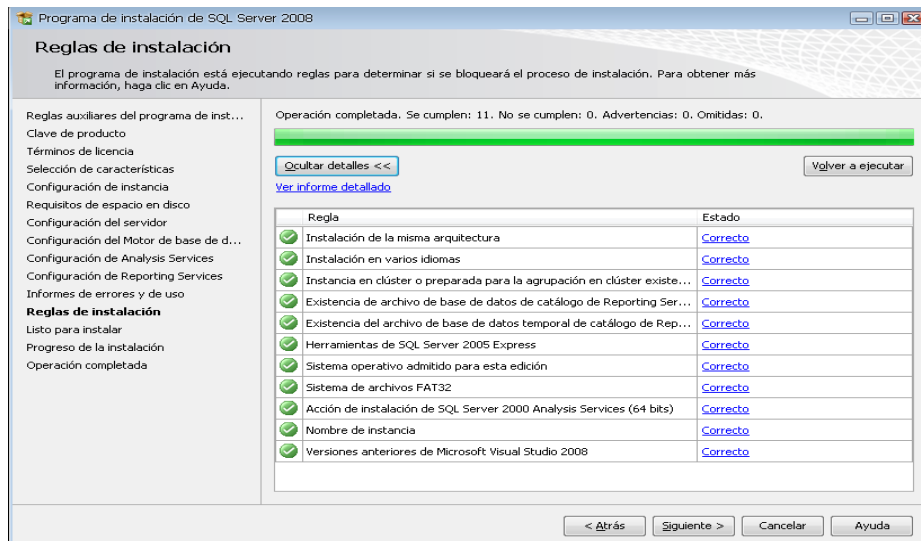


Figuras de instalación 27 : Configuración de Reporting Services

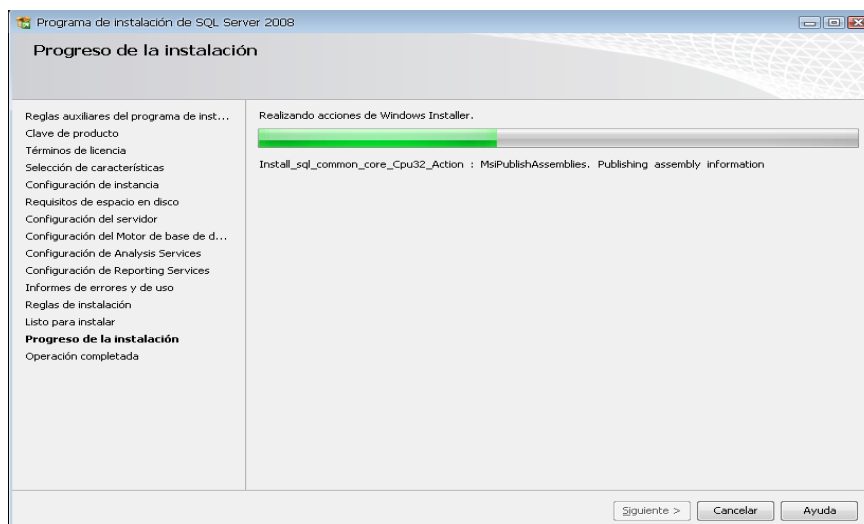


Figuras de instalación 28 : Informe de Errores y de uso

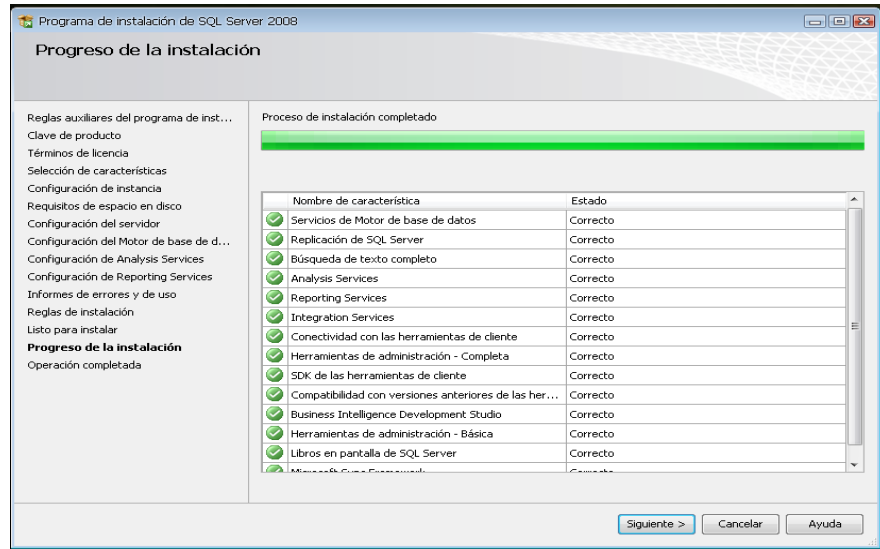
Luego la siguiente ventana a mostrar son reglas que nos piden para poder INSTALAR SQL SERVER. Si todas las reglas están en estado **Correcto** hacer clic en siguiente y luego hacemos clic en instalación y esperamos que termine la instalación, luego clic en siguiente y finalmente en cerrar.



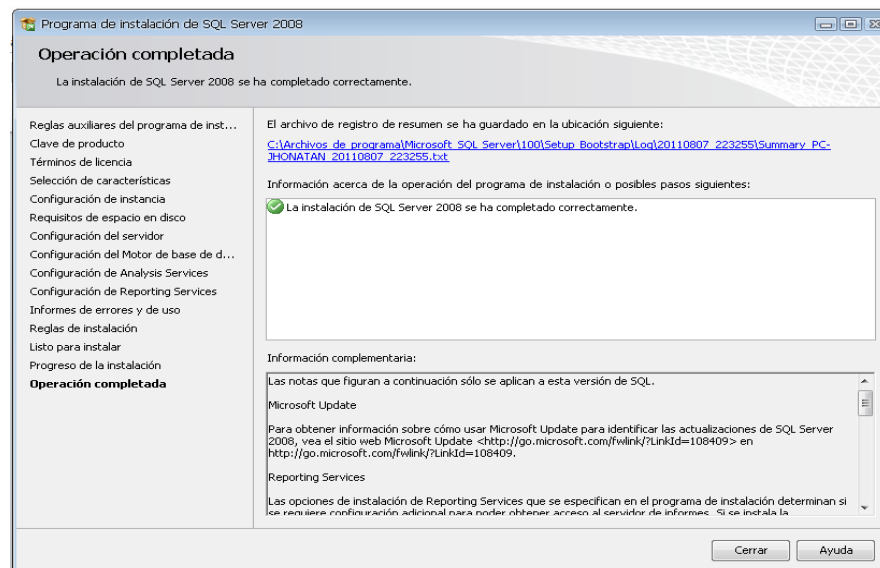
Figuras de instalación 29 : Reglas de Instalación



Figuras de instalación 30 : Progreso de instalación

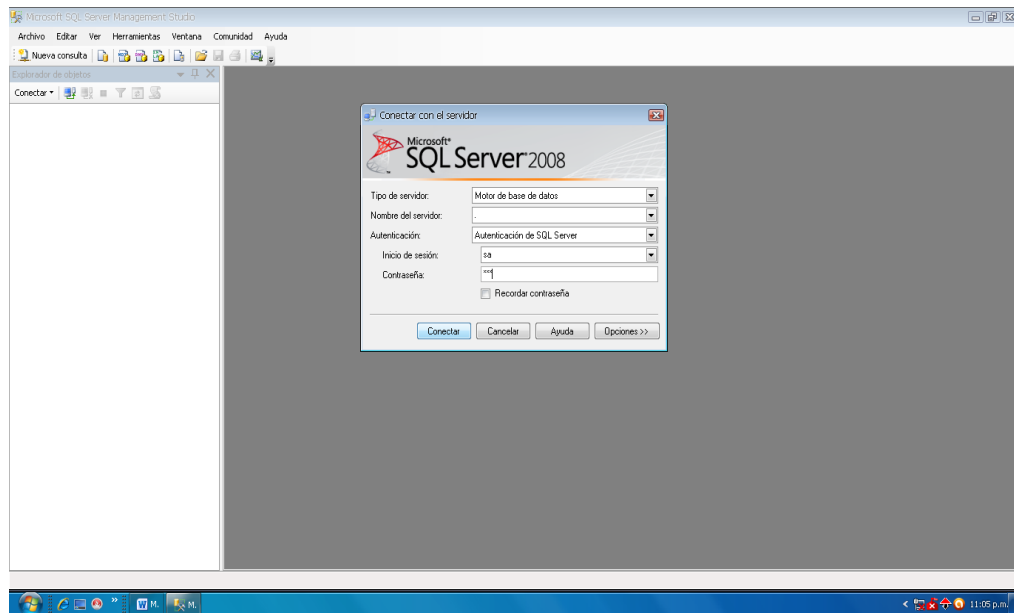


Figuras de instalación 32: Progreso de instalación



Figuras de instalación 31: Operación completada

En la opción Autenticación seleccionamos “Autenticación de SQL Server escribimos la contraseña (contraseña que escribimos cuando configuramos el Motor de Base de Datos).



Figuras de instalación 33 : Programa instalado

Aquí ya está instalado el programa y listo para usarse

Webgrafía

<http://msdn.microsoft.com/es->

[es/library/system.windows.forms.datagridview\(v=vs.110\).aspx](http://msdn.microsoft.com/es-
es/library/system.windows.forms.datagridview(v=vs.110).aspx)

<http://tydw.wordpress.com/2008/08/14/asp-net-como-crear-una-aplicacion-de-3-capas-con-entidades-1ra-parte/>

<http://tydw.wordpress.com/2008/10/06/asp-net-como-crear-una-aplicacion-de-3-capas-con-entidades-2da->

[parte/?relatedposts_hit=1&relatedposts_origin=888&relatedposts_position=0](http://tydw.wordpress.com/2008/10/06/asp-net-como-crear-una-aplicacion-de-3-capas-con-entidades-2da-
parte/?relatedposts_hit=1&relatedposts_origin=888&relatedposts_position=0)

<http://programaspasoapaso.wordpress.com/2011/06/19/hello-world/>

<http://jesusaf.com/4-efectos-mouse-over-en-css-para-imagenes/>

<http://www.fantastithus.com/20-scripts-css3-para-crear-el-efecto-image-hover/>

<http://tympanus.net/codrops/all-articles/page/2/>

<http://cssmenuaker.com/builder/1888819>

<http://www.ateneupopular.com/internet/generador-de-menus-desplegables-on-line-con-css/>

<http://www.ajaxshake.com/es/JS/1181/css.html>